

CADEAU !

LES TRANSFERTS OFFICIELS DE LA WORLD CUP

pour votre tee-shirt

200 passeports EURODISNEYLAND

à gagner

FOU !

En direct du Japon et des USA

43 JEUX IMPORT

OVER GAME CX
La plus petite console d'arcade du monde
EXCLUSIF!
La 3DO fait un carton au Japon

ANIMATION JAPONAISE : ANIM'PAD

Notre nouvelle rubrique !





SPÉCIAL COUPE DU MONDE DE FOOT

WORLD CUP USA 94 contre FIFA SOCCER

Le calendrier de la compétition

ET TOUS LES JEUX DE FOOTBALL

BELGIQUE 195 FB / SUISSE 9 FS / CANADA 6,95$ / PORTUGAL CONT. 600 ESC / ANTILLES-RÉUNION-GUYANE 45 F

LE SOMMAIRE

JOYPAD 32 JUIN 1994

L'ÉDITO

SALUT LES FOOTEUX !

Devions nous, oui ou non, parler de la Jaguar et de la 3DO dans les colonnes de Joypad alors que ces deux machines ne sont toujours pas disponibles de manière officielle en France ? C'est la question que nous nous posions jusqu'à maintenant et nous nous étions contentés de vous répercuter les bruits de couloirs concernant les hypotétiques lancements de ces machines sur notre territoire. Ces dernières semaines, nous avons reçu un tas de courrier nous demandant plus d'infos et les previews et les tests des jeux édités de par le monde sur ces machines. Alors, comme nous vous avions présenté la Jaguar d'Atari en décembre dernier, nous vous proposons ce mois-ci un dossier de 8 pages sur la fameuse 3DO, avec des interviews et des news exclusives sur les développements japonais de la 3DO qui semble avoir été bien acceptée au pays du soleil levant. Nous avons aussi inclus des tests de jeux Jaguar dans la partie Import du magazine. Une partie dont nous avons porté la surface à 25 pages avec de très nombreuses cartouches en provenance directe du Japon. Et puis, vous avez été particulièrement nombreux à acheter et apprécier notre Joypad spécial Dragon Ball, et les compliments n'ont pas arrêté de pleuvoir sur Greg, auteur du dossier consacré au héros japonais. Du coup, nous inaugurons avec ce numéro une rubrique Anim'Pad - que vous retrouverez tous les mois - consacré à l'animation japonaise et concoctée par Greg et Olivier du fanzine Animeland. Mais l'événement de ce mois de juin reste la Coupe du Monde de football et l'arrivée tant attendue des grosses pointures du jeu vidéo de foot : le fameux Fifa Soccer sur Super Nintendo et le séduisant World Cup USA 94 sur consoles Sega et Nintendo. Inutile de vous dire que le match a été âpre pour départager les qualités de ces deux titres, et les discussions furent houleuses au sein de la rédaction qui compte quelques passionnés de football. Nous ne pouvions pas manquer de nous prononcer sur ce qui va constituer la compétition sportive la plus médiatisée de tous les temps. Aussi, dans les nombreuses pages que nous avons consacrées aux jeux de foot, vous trouverez un calendrier des matches de la Coupe du Monde, les pronostics de la rédaction quant à l'issue de l'épreuve et un concours pour gagner plein de lots officiels World Cup USA 94. Enfin, vous pourrez décorer vos tee shirts avec Striker, la mascotte de la World Cup, grâce aux transferts offerts dans ce numéro par US Gold.Ce mois de juin sera donc le mois des footeux et il est inutile de vous préciser qu'il va y avoir une très chaude ambiance dans les locaux de Joypad à partir du 17 juin, date du match d'ouverture de cette 15ème édition de la Coupe du Monde de football.

ROBBY

DERNIERE MINUTE !

• On a trouvé des Jaguars en France ! Pas ceux du zoo de Vincennes, mais bel et bien ceux d'Atari. La société PREVIEWS INTERNATIONAL nous a fait parvenir une des Jaguars qu'elle importe sur le sol français. La bête est modifiée pour fonctionner sur des téléviseurs 60/50 hertz Secam et fournie avec un câble RVB péritel et une alimentation 220 volts. La société - qui peut fournir les revendeurs intéressés - assure un service après vente des consoles qu'elle importe en France.

PREVIEWS INTERNATIONAL - BP 27
26201 MONTELIMAR CEDEX.
TEL : 75 01 46 59 - FAX : 75 01 69 01

• La vente aux enchères des Celluloïds Dragon Ball a remporté un succès considérable ! Nous croulons sous les courriers contenant des mises importantes de JOY$. Vous remarquerez qu'il n'y pas de Joybank ce mois-ci en raison d'une actualité très chargée. Mais ne vous désespérez pas vous retrouverez la Joybank dès notre numéro d'été avec les résultats des ventes aux enchères des Joypad n°30 et 31.

LE MENU

LA PHRASE

"Je souhaite que cette industrie ne soit pas complètement aux mains de constructeurs étrangers. Il faut que des éditeurs de logiciels de jeux s'intéressent à la pédagogie, que les constructeurs développent des consoles moins chères et que les pédagogues soient convaincus de la complémentarité du multimédia dans l'enseignement". Francis Balle, directeur de la Communication et des Technologies nouvelles au ministère de l'Education nationale. Le Parisien du 18 mai 1994.



LE DESSIN

LES TESTS

GAME GEAR

MEGA CD

MEGADRIVE

NÉO-GÉO

MASTER SYSTEM

SUPER NINTENDO

IMPORT

ET AUSSI...

THE BLUE CRSYTAL ROD (SFC), ROCKMAN'S SOCCER (SFC), WORLD CLASS RUGBY 2 (SFC), RAMOS WORLD WIDE SOCCER (SFC), DESERT FIGHTER (SFC), GARGOYLE'S QUEST 2 (GB), V GUNDAM, CYBORG 009 (SFC), FINAL STRETCH (SFC), PRIME GOAL (SFC), DRAGON QUEST 1&2 (SFC), HIODEN (SFC), SOUL & SWORD (SFC), EYE OF THE BEHOLDER (SFC), SHIN MEGAMI TENSEI 2 (SFC), ROKUDENASHI BLUES (SFC), FIRE EMBLEM (SFC), DARK WIZARD (SCD), SUZUKA 8 HOURS (SFC), SUPER INDY CHAMP (SFC), SWORD MANIAC (SFC), THE BLADE CHASER (SFC), PUYO PUYO (SFC), ZOKU (SFC), MUSCLE BOMBER (SFC), SLAM DUNK (SFC).

JOYPAD est édité par la société HACHETTE - DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Tél. : (1) 41 34 85 00
Fax : (1) 41 34 87 99
Gérants: Christian Leveneur, Pierre Sissmann. Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Pierre Sissmann. Directeur de la rédaction : Marc Andersen
Rédacteur en chef : Robert Barbe (Robby)
Direction Artistique: Alain Langlois
Maquette : Linos, Djima Merah, Michel Desangles, Marc Grassiano, Corinne Bismuth
Coordination technique : Philippe Abitbol
Correcteur-réviseur : Simone Audissou
Illustrateur : MYKAïA
Publicité : Isabelle Weill
Tests : Jean-François Morisse (TSR), Olivier Prezeau, Grégoire Helot (GREG), Nini Nourdine (TRAZOM).
Trucs & astuces : Tonton Stéph'
Correspondant au JAPON : Ken Ogasawara
Correspondant UK : Derek Dela Fuente
Abonnement et anciens numéros Téléphone : (1) 44 89 44 89
Ventes : EDIVENTE, n° vert : 05 38 40 10.
Photogravure : PPO, Plaisance Systeme, Intégraal
Imprimé par Brodard Graphique
Distribution : Transport Presse.
Ce numéro comporte un encart d'abonnement jeté à l'intérieur du magazine.

Commission paritaire N° 73360.
Dépôt légal à parution.
Abonnement Belgique voir p19. Partner Press, rue Charles-Parente, 11 1070 Bruxelles.
N° Bancaire : 210-0980879-67
JOYPAD : 1 an (11 nos) : 1 490 FB
Ce numéro comporte encart d'abonnement jeté à l'intérieur du magazine et une planche de transferts

piqué entre les pages 2 & 4 de couverture.
DIFFUSION CONTROLE OJD 1992

PLAYER GAME

SUPER NINTENDO (Europe)

CONSOLE AMERICAINE	1045	**950**
CONSOLE EUROPEENNE	825	**750**
ACTION PRO REPLAY	435	**395**
X TERMINATOR	273	**229**
ADAPT. SFX	153	**139**
MANETTE SUPER 4	97	**88**
ASCII PAD	182	**165**
SUPER ADVENTAGE	391	**355**
MULTITAP	275	**250**
ACTRAISER 2 (US)	545	**485**
ADV. OF DR. FRANKEN	443	**399**
AERO THE ACROBAT	487	**439**
ALADDIN	479	**435**
CHAMPIONSHIP POOL	487	**439**
CLIFF HANGER	465	**419**
COOL SPOT	421	**379**
DAFFY DUCK	487	**439**
EMPIRE STRIKES BACK (US)	450	**405**
EQUINOXE	432	**389**
FATAL FURY 2 (US)	714	**649**
FLASHBACK	421	**379**
F1 POLE POSITION	509	**459**
HUMANS	454	**409**
JOHN MADDEN 94	432	**389**
JURASSIC PARK	454	**409**
LAMBORGHINI	512	**465**
LAST ACTION HERO	465	**419**
MARIO ALL STARS	339	**305**
MARIO KART	428	**389**
MEGAMAN X (US)	549	**499**
MIGHT AND MAGIC 3	599	**545**
MIGHT AND MAGIC 2	534	**485**
MORTAL COMBAT	421	**379**
MR NUTZ	429	**390**
NBA JAM	549	**499**
NHL PA HOCKEY 94	538	**489**
PSG	472	**429**
RANMA1/2 2	454	**409**
ROCK'N ROLL RACING	421	**379**
SKYBLAZER	432	**389**
SUNSET RIDERS	487	**439**
SUPER AIR DIVER	487	**439**
SUP. BOMBERMAN	410	**369**
SUPER TURRICAN	439	**399**
T2 ARCADE	432	**389**
TOP GEAR 2	490	**445**
VAL D'ISERE	512	**465**
WOLFENSTEIN 3D	509	**459**
WORLD CLASS RUGBY	512	**465**
YOUNG MERLIN	454	**409**
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	487	**439**

CONTACTEZ-NOUS AU 83.20.59.88

POUR TOUTES LES NOUVEAUTES

2 TARIFS DANS LE CATALOGUE :

PRIX DE GAUCHE : PAIEMENT EN 4 FOIS
PRIX DE DROITE : -10% POUR PAIEMENT COMPTANT

JEUX GAME BOY ET GAME GEAR : NOUS CONSULTER

La solution pour dépenser moins

SUPER FAMICOM

ALCAHEST	554	**499**
ARDILIGHT FOOT	554	**499**
ASTRAL BOOT 2	632	**569**
BRAIN LORD	694	**625**
DESERT FIGHTER	598	**539**
DRAGONBALL Z3	461	**419**
FATAL FURY 2	598	**539**
RUSHING BEAT 3 SHURA	554	**499**
FINAL FANTASY 6	765	**689**
FX TRAX	TEL	**TEL**
GOEMON FIGHT 2	554	**499**
JOE ET MAC 3	576	**519**
KING OF DRAGONS	632	**569**
LEGEND OF GAÏA	554	**499**
MACROSS	598	**539**
MEGAMI MENSEI 2	632	**569**
MUSCLE BOMBER	632	**569**
NINJA WARRIOR	576	**519**
RANMA 1/2 4	654	**589**
ROCKMAN SOCCER	598	**539**
SAILOR MOON R	598	**539**
SD GUNDAM	627	**565**
SLAM DUNK	627	**565**
SONIC BLASTMAN 2	632	**569**
SUPER BOMBERMAN 2	565	**509**
SUPER METROID	632	**569**
TETRIS BATTLE GARDEN	632	**569**
WORLD WIDE SOCCER	598	**539**
YUYU HAKUSHO	627	**565**

MEGA CD

CONSOLE MEGA CD 2	2189	**1990**
CDX PRO	414	**376**
BATMAN RETURNS	424	**385**
DOUBLE SWITCH	Tél.	Tél.
DUNE (US)	468	**425**
ECCO LE DAUPHIN	433	**390**
GROUND ZERO TEXAS	424	**385**
JAGUAR XJ 220	424	**385**
MORTAL COMBAT	439	**399**
MICROCOSM	439	**399**
NIGHT TRAP	468	**425**
SILPHEED	433	**390**
SONIC	468	**425**
WONDERDOG	424	**385**

Des jeux neufs, rien que des jeux neufs

NEO GEO

CONSOLE	2199	**1999**
JOYSTICK	545	**495**
MEMORY CARD	254	**231**
ART OF FIGHTING 2	1683	**1530**
FATAL FURY SPECIAL	1683	**1530**
FATAL FURY 2	1353	**1230**
MIRACLE ADVENTURE	1683	**1530**
SAMOURAI SHOWDOWN	1683	**1530**
WORLD HEROES 2	1173	**1066**

3 DO

CONSOLE + CRASH'N BURN	4730	**4300**
LEMMINGS	545	**495**
MAD DOG MAC CREE	545	**495**
MICROCOSM	545	**495**
NIGHT TRAP	545	**495**
TOTAL ECLIPSE	545	**495**

MEGADRIVE (Europe)

CONSOLE MD 2	869	**790**
4 WAY PLAY	279	**249**
ADAPT. 60 Hz	109	**99**
ADAPT. 60 Hz NEW UNIV.	164	**149**
ADAPT. K7 JAP.	86	**78**
ACTION PRO REPLAY	404	**367**
JOY. FIGHTER 2 6 BOUTONS	189	**172**
MANETTE INFRA ROUGE	307	**279**
ALADDIN	427	**385**
BATMAN RETURNS	219	**199**
CASTELVANIA	438	**395**
COOL SPOT	424	**385**
DRAGONBALL Z (JAP)	538	**485**
DRAGON'S REVENGE	427	**385**
ETHERNAL CHAMPION	521	**469**
FATAL FURY	374	**340**
FIFA SOCCER	416	**375**
FLASHBACK	416	**375**
GAUNTLET 4	433	**390**
JOHN MADDEN 94	451	**410**
KID CHAMELEON (JAP)	94	**85**
LANDSTALKER	451	**410**
LOTUS 2	451	**410**
MORTAL COMBAT	439	**399**
NBA JAM	487	**439**
NHL HOCKEY 94	451	**410**
PGA EUROP. TOUR GOLF	424	**385**
PIRATES GOLD	505	**459**
PSG	451	**410**
SENSIBLE SOCCER	383	**345**
SHINOBI 3	383	**345**
SONIC 3	498	**449**
SONIC SPINBALL	383	**345**
STREET FIGHTER 2'	516	**465**
STREET OF RAGE 3 (JAP)	490	**445**
SUB-TERRANIA	451	**410**
THUNDERFORCE 4	384	**349**
TOURNAMENT FIGHTER	427	**385**
VIRTUA RACING (JAP)	599	**539**
WINTER OLYMPICS	490	**445**
WWF ROYAL RUMBLE	486	**442**
ZOOL	451	**410**

US GOLD VOUS OFFRE LES TRANSFERTS OFFICIELS DE LA COUPE DU MONDE

COMMENT APPLIQUER VOS TRANSFERTS SUR VOS TEE-SHIRTS ?

1 - Allez faire un tour dans votre chambre.
2 - Ouvrez l'armoire dans laquelle vous êtes censé ranger vos affaires personnelles.
3 - Sortez votre plus beau tee-shirt en coton.
4 - Rangez le bazar que vous avez mis dans votre chambre afin de trouver un tee-shirt propre.
5 - Si vous ne trouvez pas votre tee-shirt préféré, allez faire un tour du côté du séchoir à linge. Il y est peut-être.
6 - Remettez sur le séchoir à linge les affaires de votre petite sœur que vous avez jeté en l'air pour attraper votre tee-shirt.
7 - Prévenez maman que vous allez lui piquer son fer à repasser le linge.
8 - Acceptez que ce soit votre Maman qui manipule le fer à repasser le linge.
9 - Expliquez à votre Maman qu'elle doit mettre le fer à repasser sur la position "coton" après l'avoir branché sur le secteur.
10 - Pendant que le fer à repasser prend de la température, découpez la planche de transferts pour appliquer séparément les différents motifs.
11 - Expliquez à votre maman qu'elle doit repasser la surface du tee-shirt que vous avez choisi pour y appliquer un premier motif.
12 - Déposez le motif découpé sur l'endroit du tee-shirt que vous avez choisi, face granuleuse contre le tissu.
13 - Expliquez à votre maman qu'elle doit appuyer avec le fer à repasser sur le transfert pendant 10 secondes, pas plus.
14 - Comptez 10 nouvelles secondes avant de vous précipiter pour retirer le papier du transfert.
15 - Décollez tout doucement le papier (recouvrant le motif en opérant depuis un coin du transfert.
16 - Si le motif ne reste pas sur le tee-shirt, demandez gentiment à votre maman de passer à nouveau le fer à repasser sur le transfert pendant quelques secondes.
Puis recommencez l'opération numéro 15.
17 - Si l'opération a réussi, lancez votre cri de guerre et faites un bisou à votre maman.
18 - Une fois que vous aurez décoré tous vos tee-shirts avec les transferts US Gold/JOYPAD, proposez à votre maman de ranger le fer et la table à repasser le linge.
19 - Foncez chez votre meilleur pote pour frimer avec votre beau tee-shirt décoré des transferts officiels de la World Cup 94.
20 - Désolé, mais la société US Gold et le magazine JOYPAD déclinent toutes responsabilités en cas de mauvaise utilisation des transferts offerts dans le numéro 32 de JOYPAD. De même, si vous brûlez ou trouez votre plus beau tee-shirt ou si vous confondez le fer à repasser le linge avec le téléphone. Nous recommandons fortement la présence d'une personne adulte pour effectuer l'intégralité des opérations pré-décrites.

QUELQUES CONSEILS D'UTILISATIONS

- On vous aura prévenu ! On sait bien que vous êtes nul(le) en repassage. D'ailleurs, vous n'avez jamais branché le fer à repasser. Demandez donc à maman, papa, grande sœur ou grand-mère de manier le fer à repasser pour vous.
- Ne transférez pas l'intégralité de la planche des motifs en une seule fois sur votre tee shirt ! Découpez auparavant tous les motifs pour les appliquer séparément. D'ailleurs vous n'êtes pas obligé de les mettre tous sur le même tee-shirt.
- Pour choisir l'emplacement des motifs, inspirez-vous de vos tee-shirts déjà imprimés. Vous pouvez, par exemple, placer les motifs les plus petits sur les manches : les plus gros d'entre eux prendront idéalement place au centre de la poitrine (sur le tee shirt hein ? Ne vous mettez pas un coup de fer sur le thorax, ok ?) ou dans le dos. Le détail "frime" c'est aussi de placer un logo à la hauteur du sein gauche.
- Ces transferts résistent au lavage, mais ne frottez pas dessus comme un dingue avec une brosse à reluire ! Une fois lavé, ne passez pas le fer à repasser directement sur le motif ; où protégez-le auparavant avec une pièce de coton.



LE MOIS PROCHAIN

Dans le numéro 33 de JOYPAD de juillet/aout 1994, la société US Gold vous offre les tatouages de L'INCROYABLE HULK.

NEWS-PAD



Aaah ! Il revient !

PELE II

MACHINE : MEGADRIVE
EDITEUR : ACCOLADE



Pelé, (le vrai), qui vient de célébrer son mariage (eh oui, à plus de 50 ans !) il n'y a pas très longtemps, récidive pour un autre jeu de foot, après le premier du même nom (le jeu). Pelé est effectivement la suite du raté monumental que nous avons eu la malchance de tester il n'y a pas très longtemps. A priori, il ne semble pas y avoir de différences notoires entre les deux versions. Mais sait-on jamais... Accolade veut peut-être tout simplement rattraper le coup en bénéficiant de l'effet Coupe du Monde. C'est, en quelque sorte une seconde chance. Et la dernière ?

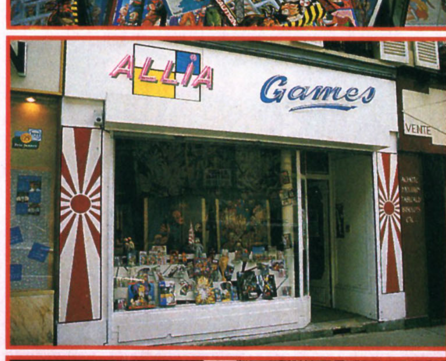




ALLIA GAMES : Jeux & Goodies made in Japan

Sans déconner, les mecs de chez Allia Games sont complètement au poil. Ils vous accueillent à bras ouverts et vous ressortez les bras couverts de trucs japonais tout bizarres ! On appelle ça des goodies. On trouve donc des posters, des affaires d'école (trousses, cahiers), des figurines de toutes tailles à monter, à peindre, des mangas, des cartes de toutes sortes, etc. Évidemment, les héros qui ornent tous ces objets ont pour nom Dragon Ball Z, Ranma 1/2, Sailor Moon, Yu Yu Hakusho. Le magasin regorge de milliards de ces goodies, il y a même les distributeurs de cartes DBZ et Sailor Moon. Mais on ne va pas forcément à Allia pour ces goodies, on y va aussi pour les jeux vidéo import. Et question import, Allia Games peut se permettre de frimer à l'aise avec ses nouveautés SFC et NEC. Si vous cherchez un titre qui vient de sortir au Japon, ne cherchez plus, il se trouve à Allia. On se demande comment ils font pour faire venir autant de CD NEC et de cartouches du Japon. En fait, moi je sais comment. Ils se sont associés à un grossiste basé à la fois en France et au Japon. L'histoire de cette association est plutôt sympa. C'est une bande de joyeux copains qui se sont associés en fondant Samouraï Games l'été dernier. Avec un correspondant vivant au Japon, Samouraï est arrivé à devenir l'un des super importateurs de titres qui tuent. Leur point fort : la vitesse. Qui dit vitesse dit forcément exclusivité. En s'associant à eux, Allia Games (qui était grossiste US et qui a ouvert un point de vente en juillet 93), se place en bonne position des magasins import de la région parisienne. Cela leur permet aussi de vendre des jeux moins cher. Tenez, un exemple comme ça : sur NEC, vous avez un pack comprenant l'Arcade Card et les jeux Fatal Fury II et Art of Fighting (testé dans ce numéro) pour 1 200 F : record battu, non ? Voilà, si vous voulez faire connaissance avec ces joyeux drilles et trouver tout ce dont vous rêvez en matière de cartouches import (NEC, SFC, MD, G... pointez-vous au 42 rue de Maubeuge à Paris, ou appelez le 42 81 95 10, ce sont des potes !







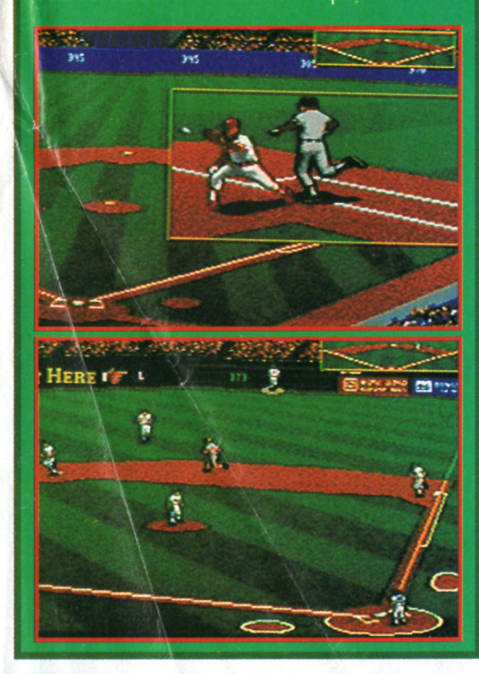
Pour tous les fous de dessins animés, d'art, et de films en général, vite, rendez-vous au 9e festival du film de Paris, c'est du 7 au 13 juin 1994. Diffusion de nombreux films dont 3 grands dessins animés japonais : "Le tombeau des lucioles", et "Laputa, le château du ciel" en V.O. sous-titré. Et "Porco Rosso" pour la première fois doublé en français (avec la voix de Jean Reno, le héros des "Visiteurs"). Renseignements au cinéma Gaumont-Marignan, 27, avenue des Champs-Elysées à Paris, ou au 47 54 16 16.

Dur, dur !

HARD BALL'94

MACHINE : MEGADRIVE
EDITEUR : ACCOLADE

Le base-ball, ça vous tente ? Allez, on s'en refait une petite partie, avec Michael Jordan, si ça vous dit ! Depuis LE Hardball de la Megadrive, on n'avait pas vu un jeu de ce sport mythique (aux States !) sur une console. Voilà, on vous annonce ni plus ni moins que l'édition 1994, remise au goût du jour. Avec tout ce que cela comporte. En fait, vous allez pouvoir gérer une équipe tout au long d'un championnat long et tendu. Si vous vous sentez l'âme d'un Bernard Tapie...



POLE POSITION

Voici les gagnants du mois d'avril du fameux challenge F1 Pole Position organisé par Ludi Media sur le jeu F1 Pole Position (d'où le nom). Il s'agit de Patrice Aubert (1'01"95), Alexandre Heyd (1'01"97), Grégory Colombet (1'03"17), Florent Mortel (1'04"42) et Fabien Dourlens (1'06"57). Pour ce mois de juin, il s'agit d'effectuer le meilleur temps possible avec le pilote Bertrand Gachot sur Venturi au Grand Prix de Belgique.

AYRTON SENNA : Salut, champion !

Difficile de commencer à écrire sur une tragédie qui a affecté autant de gens de par le monde. Et moi, en particulier ! Tout le monde a pu s'en rendre compte, Ayrton Senna était une véritable idole. Et pas seulement dans son pays. En ce dimanche 1er mai, la Formule 1 a perdu son âme, sa raison d'être, son intérêt. Désormais, plus rien ne sera comme avant. "Nos Dimanche seront tristes", comme l'écrivait si justement un journal brésilien. Mais la vie continue. Même s'il n'y aura plus jamais de champions possédant le talent d'Ayrton. Ce géant du sport automobile est mort comme il a vécu : à 300 km/h. Pouvait-il en être autrement pour celui qui était LA vitesse incarnée ? Le destin a apporté une réponse nette et définitive. La F1 et beaucoup de fans dans l'univers se sentent abandonnés, orphelins. C'est vrai.



Ayrton est parti beaucoup trop tôt, mais sa légende, qui ne fait que commencer, sera elle éternelle... Salut, champion ! TRAZOM

Voici, en vrac, quelques réactions (unanimes) de par le monde, après l'annonce de la mort d'Ayrton Senna :
VSD : "...il était le Pelé de la F1..."
Bernie Ecclestone (président de la FOCA : constructeur de F1) : "Nous avons perdu le plus grand pilote de tous les temps."
Jean Alesi : "Ce n'est pas pour tromper la mort qu'Ayrton nous ensorcelait de son génie, c'était pour tromper la vie."
Un supporter brésilien : "Ayrton n'est pas mort, c'est la F1 qui est morte."
Sport Actu : "Il donnait l'impression de rouler deux fois plus vite que les autres. C'était un extra-terrestre. Agressif mais fluide. Nerveux mais calculateur. Un mélange de Kasparov et de Karpov."
Auto Hebdo : "Il avait marqué les années 90, il voulait marquer sa génération et devenir celui que l'histoire de la F1 et de l'humanité retiendrait. LE meilleur. Plus qu'un pilote et un symbole, Senna était un dieu."
L'Équipe : "Senna était un type unique comme il n'en atterrit pas souvent sur Terre. Aussi illuminé que peuvent l'être les purs héros, aussi déterminé que savent l'être les vrais vainqueurs (...). On pouvait déjà parler de légende qui lui survivrait éternellement ."

SMASH TENNIS : Les coups du cœur

C'est en page 65 de ce numéro de Joypad que vous découvrirez la preview de Smash tennis, un jeu de tennis (d'où le nom) qui sera édité par la société Virgin dans le courant du mois de juillet. Ce jeu est intéressant à plus d'un point ; déjà il s'agit d'un des meilleurs jeux de tennis vu depuis bien longtemps sur Super Nintendo, bon point. C'est aussi un jeu dont le parrain n'est autre que l'ex-meilleur joueur français et vainqueur de Rolland Garros en 1983 et de la Coupe Davis en 1991, je veux parler de Yannick Noah bien sûr...
Sur chacun des jeux Smash Tennis vendu en magasin, une somme sera reversée à l'association "Les Enfants de la Terre" , association créée en novembre 1988 par Yannick et sa maman Marie-Claire pour aider les enfants de France et du reste du monde à vivre plus décemment.
Une opération caritative qui reçoit le plein support du magazine Joypad, et nous vous engageons à acheter ce jeu pour aider d'autres enfants dont la survie est leur préoccupation première.

LE TATOU RECRUTE

Le groupe Infogrames recherche des designers, animateurs et infographistes indépendants pour des développements Sega et Nintendo, 16 et 32 bits. Expérience souhaitée. Envoyer CV + lettre manuscrite à : Infogrames, Stéphane Baudet, réf. consoles, 84, rue du 1er mars 1943, 69628 Villeurbanne Cedex.

AMASSE D'LA MOUSSE

Joypad vous recommande de composer le numéro de téléphone 36 68 80 09. Tous les jours, jusqu'au 16 juillet, en collaboration avec Joypad, Gillette fait gagner un ensemble TV Vidéo JVC. Il comprend un téléviseur 63 cm haute définition et un magnétoscope avec système Showview ; l'équipement idéal pour enregistrer les meilleurs moments de la Coupe du Monde de football dont Gillette est partenaire officiel. Lre jeu est hyper simple et rapide ; appelez vite au 36 68 80 09.

ULTIMA ROI DU CD

Les magasins parisiens Ultima ont décidé de passer à la vitesse supérieure en proposant le plus grand choix de jeux CD de toute la région parisienne et ce, sur toutes les machines CD. Ainsi plus de 1000 titres sont disponibles sur PC et MAC CD mais aussi sur Mega CD, CD-I, 3DO, AMIGA CD 32 et NEC. On pourra également revendre ses CD, les échanger et acheter des titres d'occasion ou faire du troc du moment que ce sont des jeux au format CD. Il paraît même qu'on trouve chez Ultima un rayon CD-X qui sont des CD plutôt roses... Magasins Ultima, 5, boulevard Voltaire dans le 11e arrondissement et 57, avenue des Gobelins dans le 13e arrondissement de Paris.

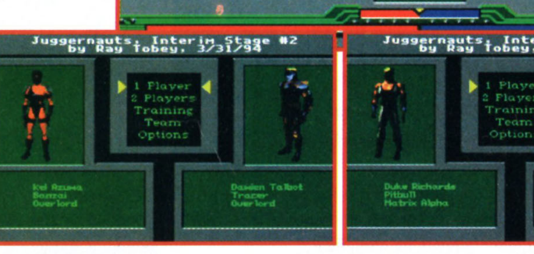
NEW BREED : Nouvelle vague !

MACHINE : MEGADRIVE
EDITEUR : ACCOLADE

New Breed est certes un jeu de baston comme on en a vu des dizaines sur Megadrive, mais celui-ci à ceci de particulier que les personnages ont tous été fait entièrement sur Silicon Graphics. Vous savez, ces grosses stations de travail qui coûtent des fortunes. En plus, c'est beaucoup plus avantageux pour les concepteurs, le travail fait sur ces machines étant adaptables sur n'importe qul format. New Breed, s'annonçant sublime, on peut croire que l'avenir des jeux de demain passeront par cette technique très particulière. Wait and see !







QUE SAVEZ-VOUS ?

...sur les jeux vidéos ? C'est l'occasion de faire le point sur vos connaissances en la matière puisque les Presses Universitaires de France éditent dans leur célèbre collection "Que sais-je ?" un livre intitulé "les Jeux vidéo" rédigé par Bernard Jolivalt. Cet ouvrage s'adressant avant tout aux non initiés explique l'univers du jeu vidéo au travers de cinq chapitres très intéressants : histoire du jeu vidéo, le matériel, les logiciels ludiques, les joueurs et l'économie du jeu vidéo. Rédigé par un journaliste qui évolue de longue date dans le milieu des jeux vidéo le "que sais-je ?" numéro 2861 trouvera bonne place dans votre bibliothèque auprès de votre classeur de "trucs & astuces" mais aussi entre les mains de certains professionnels du secteur.

NEWS-PAD

Le combat de rue !

COMBAT CARS

MACHINE : MEGADRIVE
EDITEUR : ACCOLADE

Complètement inspiré d'un titre extrêmement connu par les amateurs du genre, je veux bien sûr parler de MicroMachines de Codemasters, Combat Cars est un jeu de course de bagnoles, vu de dessus, dont la vitesse et la maniabilité sont les principaux atouts. Seul ou à deux, face à la console ou à un humain, les parties sont loin d'être tristes. Ca dérape à tout va, on se pousse dans les ravins (demandez à TSR pour voir !), et la victoire peut se perdre même dans les derniers mètres. Un jeu pour amateurs de sensations fortes !

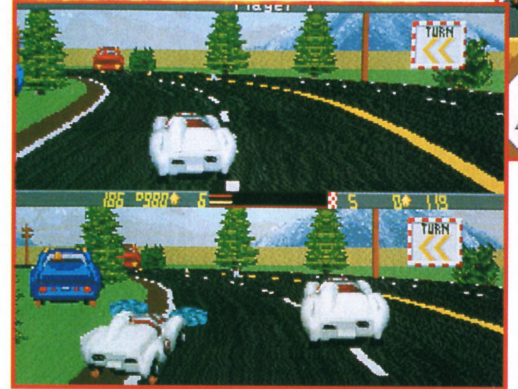


Dans notre dossier Dragon Ball du mois dernier, nous vous indiquions les coordonnées de la boutique Akira&Co à Nice. Malheureusement, une erreur s'est glissée dans le numéro de téléphone de la boutique. Et c'est un veilleur de nuit niçois qui fût réveillé tous les jours par de nombreux appels téléphoniques.Nous réitérons encore toutes nos excuses à ce monsieur et vous donnons le bon numéro de téléphone pour Akira&Co : 93 80 63 32.

SPEED RACER : VaVaVouuuum !!

Speed Racer, un jeu pour SNIN et MD, est tiré d'un dessin animé fort réputé quelque part du côté de chez les Nippons. Une course de bagnoles où les cadeaux ne se font même pas en pensée ! Seul, c'est très chaud, à deux bonjour les coups bas ! Si vous êtes de la trempe de ceux qui n'ont pas froid aux yeux, ce jeu est fait pour vous. De la pure "éclate" en perspective !

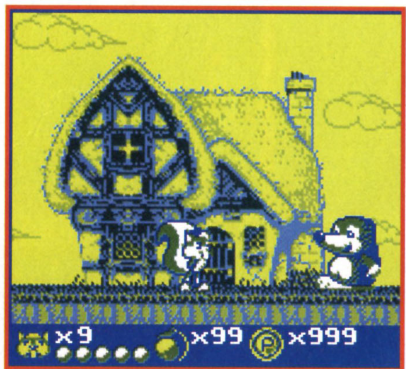




MACHINE : SUPER NINTENDO / MEGADRIVE • EDITEUR : ACCOLADE

MISTER NUTZ : Casse-noisettes??

Rapidos, voici les premières photos de Mister Nutz sur Game Boy qui est un jeu très fortement inspiré du célèbre hit Super Nintendo édité par Ocean.
Si le jeu gagne en qualité a chaque fois qu'il passe sur une nouvelle machine (la version Megadrive présentée en preview en page 72 de ce numéro est absolument supebre !), nous devrions avoir un chouette de petit jeu de plates-formes sur Game Boy. Sortie prévue pour la rentrée…







MACHINE : GAME BOY• EDITEUR : OCÉAN

BIGOJOY

Une console Megadrive avec les jeux virtua Racing, Sonic 3 et Dragon Ball Z Action Game, ça vous dit ? Il s'agit du premier lot du concours que Joypad organise sur son serveur vocal BIGOJOY au 36 68 13 30. Le jeu porte sur le monde des jeux vidéo, il suffit de répondre par "vrai" ou "faux" à des séries de dix questions. Il y a d'autres consoles et des abonnements à gagner. Cela vous intéresse ? Je vous redonne le numéro ? A vos ordres : 36 68 13 30.

ESPACE 3 News

N° 10 - Juin 1994

NEC - TOUJOURS PLUS DE JEUX ENCORE MOINS CHERS !!!

Quelques exemples :

CARDS

BALLISTIC	49 F
CLOUD MASTER	99 F
FINAL SOLDIER	129 F
GOMOLA SPEED	69 F
NEW ADVENTURE ISLAND	149 F
NIKO NIKO	99 F
NINJA KYOKENDEN	99 F
PARASOL STAR 2	149 F
POWER SPORT	199 F
SALAMANDER	99 F
RABIO LEPUS	69 F
SOLDIER BLADE	149 F
TATSUJIN	149 F
TRICEY	99 F
STREET FIGHTER 2'	199 F

CD

CYBER CITY ODEON	199 F
LOIS	99 F
POMPING WORLD	99 F
ROAD SPIRIT	99 F

CDS

DRACULA X	399 F
FAR EAST OF EDEN	279 F
GRADIUS 2	299 F
HUMAN SPORT FESTIVAL	199 F
KICK BOXING	129 F
BURAI 2	149 F
MARTIAL CHAMPION	349 F
PC KID ROCKABILY	199 F
STAR PARODIER	149 F

TECMO WORLD CUP SOCCER	199 F
WINGS OF THUNDER	199 F
LEGEND OF XANADU	499 F
YS 4	499 F
DUGEON MASTER (USA)	249 F
RIOT ZONE (USA)	249 F
ARCADE CARD DUO + FATAL FURY II OU ART OF FIGHTING	1290 F
FATAL FURY II	390 F
ART OF FIGHTING	390 F
EMERAL DRAGON	499 F
MANETTE AVENUE 6	199 F
KING TURBO STICK	129 F

ET DE NOMBREUX AUTRES TITRES

Fan Club NEO GEO

NEO GEO : Toujours en stock chez ESPACE 3, des jeux neufs à partir de 299 F.Des Hits à 990 F tels que FATAL FURY 2, ART OF FUGHTING ; WORLD HEROES 2 (849 F)

EXCLUSIF : ESPACE 3 devient le représentant officiel du **Fan Club NEO GEO en France.**
Pour une cotisation annuelle de 200 F, vous bénéficierez des privilèges suivants :
- 50 F de réduction sur tous les jeux NEO GEO dans tous les magasins ESPACE 3 ainsi qu'en vente par correspondance
- Recevez en avant première tous les Tips et coups spéciaux ainsi que les previews des prochaines sorties.
- 50 % de remise sur les Posters, Stickers, Badges, T-Shirts,

COMMANDEZ VOTRE CARTE DE MEMBRE DU FAN CLUB NEO GEO

Renvoyez-nous votre règlement de 200 F, par :
❐ MANDAT ❐ CHEQUE
❐ CB N° ....DATE DE VALIDITE : ....

A ESPACE 3 VPC
RUE DE LA VOYETTE - 59818 LESQUIN CEDEX
TEL : 20 87 69 55

ESPACE 3 TOUJOURS LEADER DU MARCHE 3 DO

LA 3 DO à partir de **3.890 F** le modèle NTSC en 220 Volts, sans transformateur externe.
Modèle version PAL avec transcodeur interne : 4.290 F, livré avec le jeu CRASH & BURN et Prise Péritel - Notice d'utilisation en Français - Garantie 1 AN Pièce et Main d'Oeuvre.

- **Arrivage de nombreux jeux Japonais**
- **En EXCLUSIVITE : le JOYSTICK ARCADE !!**

LA MASCOTTE VOUS ATTEND POUR VOUS FAIRE BENEFICIER DE SES PRIX MAGIQUES



A PARIS 2 rue Th. Roussel/12e
Tel : 43 45 93 82
A LILLE 4 rue Faidherbe
Tel : 20 55 67 43
44 rue de Béthune Tel : 20 57 84 82
A DOUAI 39 rue Saint-Jacques
Tel : 27 97 07 71
A STRASBOURG 6 rue du Noyer
Tel : 88 22 23 21
A BORDEAUX 15 rue Condillac
Tel : 56 52 72 84
VPC Rue de la Voyette 59818 LESQUIN
Tel : 20 87 69 55

ARRIVEE MASSIVE D'ARTICLES DRAGON BALL Z

☞ STICKERS	10 F
☞ MANGA	35 F
☞ MANGA COULEUR	79 F
☞ CD MUSICAUX	149 F
☞ POSTER	49 F
☞ PUZZLE 500 PIECES	99 F
☞ RAMICARDS à partir de	5 F
☞ CAHIERS	39 F
☞ FIGURINES	39 F
☞ MAGNETS	15 F
☞ PINS	15 F
☞ JEUX DE 54 CARTES	99 F

Et de nombreux autres articles.

L'EQUIPE ESPACE 3 VPC
DIDIER - RAYMOND - PATRICIA

ESPACE 3 games

SUPER NES USA

SUPER NES USA
+ Prise péritel + 1 manette
890 F
SUPER NES USA
+ Prise péritel +1 manette + STREET FIGHTER II
990 F

SUPERSCOPE + 6 JEUX	**299 F**
MANETTE SUPER 4	**99 F**

ACTRAISER 2**	495,00	LIBERTY OF DEATH	549,00
ADDAMS FAMILY 2	299,00	LORD OF THE RINGS	495,00
ADAMS FAMILY VALUE	539,00	LUFIA	495,00
AMAZING TENNIS	249,00	MECH WARRIOR	299,00
AMERICAN GLADIATORS	299,00	**MEGAMAN SOCCER**	**549,00**
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	395,00	**MEGAMAN X***	**549,00**
BUBSY	390,00	**MICKEY ULTIMATE CHALLENGE**	**399,00**
BUGS BUNNY	549,00	NBA SHOWDOWN	399,00
CHOPLIFTER 3	449,00	NHPLA 94	449,00
CLAYMATE	495,00	NOBUNAGA AMBITION	495,00
CLIFHANGER	395,00	OUTLANDER	299,00
DRACULA	395,00	PALADDIN'S QUEST	495,00
DR FRANKEN	395,00	PINK PANTHER	399,00
FATAL FURY 2	539,00	PIRATES OF DARK WATER	495,00
FINAL FANTASY 2	549,00	PTO	590,00
GENGHIS KHAN 2	539,00	ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3	549,00
GPI*	495,00	RUN SABER	299,00
HYPER VOLLEY BALL	495,00	SECRET OF MANA*	590,00
INSPECTOR GADGET	495,00	SIDE POCKET	495,00
JIM POWER : THE LOST DIMENSION	495,00	SIM ANT	495,00
JOHN MADDEN 94	495,00	SIM EARTH	495,00
KICK OFF 3	TEL	SLAM MASTER	539,00
KING ARTHUR'S WORLD	299,00	STAR STREK NEXT GENERATION	590,00
KING OF DRAGON	549,00	STREET COMBAT	249,00
LEGEND	495,00	STUNT RACE FX	495,00
LEMMINGS 2	549,00	SUPER EMPIRE STRIKE BACK	549,00
LETHEL ENFORCER + GUN	590,00	SUPER METROID	495,00
		SUPER STRIKE EAGLE	299,00
		TONY MOLA SOCCER	495,00
		TOP GEAR 2**	495,00
		TOYS	249,00
		TURN N BURN	539,00
		ULTIMA FALSE PROPHET	549,00
		ULTIMA RUINES OF VIRTUE 2	549,00
		UTOPIA	495,00
		WIZARDRY 5	549,00
		WOLFCHILD	249,00
		YOSHI'S COOKIE	299,00
		ZOMBIES ATE MY NEIGHBOR*	495,00

ADAPTATEUR AD29 : 79 F – AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
-AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES :GRATUIT 1 AD 29 OU 1 RALLONGE DE MANETTE
*NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ DATEL OU AD29 TURBO :PRIX 99 F
- AVEC UN JEU ACHETE : 79 F
** NECESSITE L'ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : PRIX 249 F OU LES PACKS SPECIAUX
GENIAL !!! ACTRAISER 2 + ADAPTATEUR PG : 690 F
TOP GEAR 2 + ADAPTATEUR PG : 690 F

LE COIN DES PROMOS !

SUPER PROMO SUPER NES !

SUPER TURICAN 199,00
X ZONE (SUPERSCOPE) 99,00

ACTRAISER	395,00	TERMINATOR	249,00
CALIFORNIA GAMES	199,00	TOM ET JERRY	199,00
CHUCK ROCK	199,00	PIT FIGHTER	199,00
COOL WORLD	199,00	POWER MOVES (POWER ATHLETE)	199,00
FATAL FURY	299,00	PUSH OVER	199,00
GHOULS AND GHOSTS	199,00	SONIC BLASTMAN	299,00
GRADIUS III	199,00	STREET FIGHTER 2	199,00
JAMES BOND JR	199,00	STAR WARS	299,00
LETHAL WEAPON 3	199,00	STAR FOX	249,00
NBA SHOWDOWN	399,00	PRINCE OF PERSIA	199,00

GIGA PROMO SUPER FAMICOM !

NIGEL MANSEL + ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : 490 F
DRAGON BALL Z 3 : 449 F

AXELAY	249,00	IMPERIUM	199,00
BLUES BROTHERS	250,00	OUT OF THIS WORLD	199,00
BRASS NUMBER	199,00	RAMNA 1/2 1	390,00
DEAD DANCE	199,00	SPACE ACE	299,00
FINAL FIGHT 2	**179,00**	SUPER FORMATION SOCCER 2	299,00
FLYING HERO	199,00	SUPER DOUBLE DRAGON	199,00
HUMAN GP	249,00	ROYAL CONQUEST	199,00
STAR WARS	249,00	RUSHING BEAT	149,00
TINY TOON	**199,00**	SUPER PINBALL	299,00
SUPER GAME BOY	TEL		

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM + Alimentation + Prise péritel	**1390 F**
SUPER FAMICOM + 1 cartouche au choix (valeur maxi de 590 F)	**1790 F**

ALCAHEST	490,00
ART OF FIGHTING*	449,00
ASTRO GOGO	390,00
BASTARD	590,00
BRAINLORD	**590,00**
COTTON 100%	**645,00**
DRAGON BALL Z 3*	**449,00**
DRAGON QUEST 1/2	690,00
EYE OF THE BEHOLDER	549,00
F1 CIRCUS 2	490,00
FAMILY TENNIS	299,00
FINAL FANTASY 6	690,00
FIRE EMBLEM	490,00
GAYA*	645,00
GOEMON FIGHT 2	590,00
HOKUTO NO KEN 7	590,00
HUMAN GP 2	590,00
LOONEY TOON (ROAD RUNNER)	249,00
MACROSS	590,00
MADARA 2	449,00
MAGIC JOHNSON SUPER DUNK	199,00
MARIO ET WARIO	390,00
NINJA WARRIOR	590,00
OLIVE ET TOM 4	390,00
POWER ATHLETE	199,00
RAMANCING SAGA 2	690,00
RAMNA 1/2 2	390,00
RAMNA 1/2 3	590,00
RAMNA 1/2 4	**549,00**
R TYPE 3*	490,00
RUSHING BEAT SHURA	490,00
SAILOR MOON	690,00
SKY MISSION	199,00
SOCCER KID	449,00
SONIC BLASTMAN 2	590,00
SUPER BOMBERMAN 94	**590,00**
SUPER DUNK STAR	249,00
SUPER PUYO PUYO	549,00
SUPER VOLLEY BALL 2	390,00
SUPER VOLLEY BALL TWIN	390,00
TETRIS GAIDEN	490,00
TWIN BEE 2	590,00
USA ICE HOCKEY	199,00
WORLD HEROE	390,00

NEC

PROMO - LISTE SUR SIMPLE DEMANDE OU SUR 3615 ESPACE 3

QUELQUES EXEMPLES :

BOMBERMAN + SODI 5 + 4 MANETTES	199,00
BOMBERMAN 94+SODI 5 + 4 MANETTES	399,00
BURAI 2	149,00
CIBER CITY ODEON	99,00
DARIUS PLUS	69,00
DRACULA X	399,00
DRAGON SLAYER (USA)	390,00
EMERAL DRAGON	499,00
FAR EAST EDEN	279,00
IMAGE FIGHT	69,00
LDIS	69,00
LEGEND OF XANADU	499,00
LOOM (USA)	390,00
LORDS OF THUNDER (USA)	390,00
MARTIAL CHAMPION	349,00
PC KID ROCKABILITY	199,00
RABIO LEPUS	69,00
SHAPE SHIFTER (USA)	390,00
SHERLOCK HOLMES II (USA)	390,00
STAR PARODIER	149,00
STREET FIGHTER 2	**199,00**
VALIS 3 (USA)	390,00
WINDS OF THUNDER	199,00
YS BOOK 1&2 (USA)	299,00
ARCADE CARD DUO + FATAL FURY OU ART OF FIGHTING	**1290,00**
ARCADE CARD PRO	1190,00
ART OF FIGHTING	399,00
FATAL FURY 2	399,00
MANETTE AVENUE 6	**199,00**
KING TURBO STICK	**129,00**

SUPER NINTENDO

ALADDIN	399,00
ASTERIX	249,00
BATTLETOADS	449,00
BUBSY	449,00
CLAY FIGHTER	489,00
COOL SPOT	299,00
DENIS LA MALICE	439,00
EQUINOX	**439,00**
F1 POLE POSITION	439,00
FIFA SOCCER	449,00
FLASH BACK	439,00
LAMBORGHINI CHALLENGE	399,00
LE COBAYE	399,00
MARIO COLLECTION	389,00
MARIO KART	389,00
MYSTIC QUEST	**389,00**
NBA JAM	**489,00**
NHL 94	449,00
PLOCK	389,00
PSG SOCCER	479,00
RAMNA 1/2 2	489,00
ROBOCOD	299,00
ROCK AND ROLL RACING	469,00
SIM CITY	389,00
SKYBLAZER	399,00
STREET FIGHTER 2 TURBO	489,00
SUPER AIR DRIVER	479,00
T2 : JUDGEMENT DAY	24900
VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	**449,00**
VIRTUAL SOCCER	469,00
WOLFENSTEIN 3D	490,00
WORLD CLASS RUGBY	299,00
YOUNG MERLIN	489,00
ZELDA 3	389,00

PROMO SUPER NINTENDO

MORTAL KOMBAT	**249,00**
BOB	249,00
CANTONA FOOTBALL	399,00
EARTH DEFENSE FORCE	199,00
JURASSIC PARK	299,00
L'ARME FATALE	199,00
MR NUTZ	299,00
NBA ALL STAR CHALLENGE	199,00
PILOT WINGS	199,00
POPULOUS	199,00
SPIDERMAN X MAN	199,00
STAR WING	299,00
SUPER KICK OFF	199,00
SUPER R TYPE	199,00
SUPER SWIV	199,00
SUPER TENNIS	199,00

ACCESSOIRES

- **2 MANETTES SANS FIL PRO6** — **299 F**
- **JOYSTICK ARCADE PRO 5** — **299F**
  6 BOUTONS, COMPATIBLE MEGADRIVE ET SUPER NINTENDO/SUPER FAMICOM
- **ACTION REPLAY PRO POUR SNES/SFC/SNIN** — **395 F**
  Permet d'être utiliser comme ADAPTATEUR UNIVERSEL
- **ACTION REPLAY PRO POUR GAME BOY OU GAME GEAR** — **299F**
- **MANETTE ASCII** — **109F**

JAGUAR

JAGUAR + CIBERMORPH	**2290 F**
ALIEN VS PREDATOR	TEL
CHECKERED FLAG II	TEL
CLUB DRIVE	499,00
CRESCENT GALAXY	449,00
KASUMI NINJA	TEL
KICK OFF 3	TEL
DINO DUNES	449,00
RAIDEN	449,00
STAR RAIDERS	TEL
TEMPEST 2000	499,00
WOLFENSTEIN 3D	TEL
MANETTE	299,00

NEO GEO

NEO GEO + 1 MANETTE	**1990 F**
MANETTE	**490 F**
MEMORY CARD	**229 F**

ALFA MISSION II	590,00	ROBO ARMY	849,00
ART OF FIGHTING	849,00	SAMOURAI SHOW DOWN	1590,00
ART OF FIGHTING 2	1590,00	SPINMASTER	1390,00
BASEBALL STAR 2	849,00	**SUPER SIDE KICK 2**	**1390,00**
BLUES JOURNEY	399,00	TOP HUNTER	TEL
FATAL FURY SPECIAL	1390,00	TRASH RALLYE	690,00
FATAL FURY II	990,00	3 COUNT BOUNT	849,00
GHOST PILOT	399,00	**VIEW POINT**	**1290,00**
KARNOV'S REVENGE	1590,00	WIND JAMMERS	1390,00
MAGICIAN LORD	690,00	WORLD HEROE II	849,00
MUTATION NATION	849,00	WORLD HEROES JET	1590,00

GAME BOY

FINAL FANTASY LEGEND III	299,00
JOE AND MAC	99,00
MEGAMAN 4	249,00
MORTAL KOMBAT	199,00
STROUMPFS	259,00
SUPER KICK OFF	99,00
SUPER MARIOLAND III	279,00
TINY TOON 2	249,00
TRACK AND FIELD	99,00
ZELDA	249,00

VENTE PAR CORRESPONDANCE *TEL : 20 87 69 55 *FAX : 20 87 69 75

PARIS
2 rue Théophile Roussel
75012 PARIS
TEL : 43 45 93 82

LILLE
4 rue Faidherbe
TEL : 20 55 67 43
44 rue de Béthune
TEL : 20 57 84 82

BORDEAUX
15 rue Condillac
TEL : 56 52 72 84

STRASBOURG
6 rue de Noyer
TEL : 88 22 23 21

DOUAI
39 rue Saint-Jacques
TEL : 27 97 07 71

MEGADRIVE

VIRTUA RACING 599 F ***DRAGON BALL Z 489F***

ALADDIN (EUR)	349,00
ART OF FIGHTING (JAP)	**449,00**
BATTLE TOADS VS DOUBLE DRAGON	199,00
BEST OF THE BEST (USA)	299,00
CASTELVANIA (USA)	395,00
DAVIS CUP TENNIS (EUR)	299,00
DRAGON BALL Z (JAP)	**489,00**
DRAGON'S REVENGE (USA)	349,00
DUNE II (EUR)	449,00
ETERNAL CHAMPIONS	529,00
FATAL FURY II (JAP)	TEL
FATAL FURY (JAP)	299,00
FIFA SOCCER (EUR)	**349,00**
FLASH BACK (EUR)	385,00
HOOK (USA)	299,00
INTERNATIONAL RUGBY (EUR)	425,00
JOHN MADDEN 94 (EUR)	425,00
JURASSIC PARK (EUR)	299,00
LA BELLE ET LA BETE (USA)	299,00
LAND STALKER (EUR)	425,00
LETHEL ENFORCER +GUN (USA)	449,00
LOST VIKING (USA)	425,00
LOTUS II (EUR)	299,00
MEGA TURRICAN	425,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	349,00
NBA JAM (EUR)	**449,00**
NBA SHOWDOWN (EUR)	425,00
NHL HOCKEY 94 (4JOUEURS) (EUR)	425,00
PETE SAMPRAS	**399,00**
PGA EURO TOUR	425,00
PINK PANTHER (EUR)	349,00
POWER ATHLETE (DEADLY MOVES) (USA)	249,00
PRINCE OF PERSIA (EUR)	399,00
PSG SOCCER (EUR)	399,00
SHINING FORCE 2 (JAP)	390,00
SONIC 3 (JAP)	489,00
SONIC SPINBALL (EUR)	299,00
STAR TREK NEXT GENERATION (USA)	495,00
STREET FIGHTER 2'	399,00
STREET OF RAGE III (JAP)	449,00
SUPER KICK OFF (EUR)	249,00
TINY TOON (EUR)	299,00
TMNT HYPERSTONE HEIST (EUR)	249,00
TOE JAM AND EARL 2 (USA)	425,00
VIRTUA RACING	**599,00**
VIRTUAL PINBALL (EUR)	385,00
X MEN (EUR)	299,00
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOR (USA)	299,00
ZOOL (EUR)	299,00

MEGA PROMOS !

BUBSY 249,00

ALIEN 3 (EUR)	199,00
ASTERIX	249,00
ATOMIC ROBOKID (JAP)	149,00
BARE KNUCKLE (STREET OF RAGE) (JAP)	199,00
BATTLE TOADS (JAP)	199,00
BATMAN RETURN (EUR)	149,00
BIOHAZZARD BATTLE (60Hz) (USA)	149,00
CHAMPIONSHIP PRO AM (USA)	129,00
CHAKAN 'EUR)	149,00
CRYING (JAP)	149,00
F22 INTERCEPTOR (JAP)	199,00
GLOBAL GLADIATOR (USA+EUR)	199,00
GYNOUG (EUR)	149,00
HAUNTING (EUR)	159,00
JOHN MADDEN 92 (USA)	149,00
KID CHAMELEON (JAP)	99,0
LHX ATTACK CHOPPER (USA)	149,00
MICKEY DONALD (JAP)	199,00
PELE SOCCER	199,00
ROBOCODE (JAP)	99,00
SAINT SWORD (JAP)	99,00
TOE JAM EARL (JAP)	99,00
UNDEADLINE (JAP)	99,00
WONDERBOY 3 (JAP)	129,00
ZERO WING (JAP)	99,00

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA : 149 F
AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

ARTICLES DRAGON BALL

STICKERS	10 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
CD MUSICAUX	149 F
POSTER	49 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F
CAHIERS	39 F
FIGURINES	39 F
MAGNETS	15 F
PINS	15 F
JEUX DE 54 CARTES	99 F

ARRIVAGE MASSIVE D'ARTICLES DRAGON BALL Z

3 DO

3 DO + CRASH & BURN + PERITEL +ALIM 220 V : NTSC 3890 F PAL 4290 F

SEWER SHARK	495,00
WHO SHOT JOHNNY ROCK	449,00
STELLAR 7	395,00
BATTLE CHESS	495,00
DRAGON'S LAIR	395,00
TOTAL ECLIPSE	449,00
MEGA RACE	395,00
PISTOLET	349,00
MICROCOSM	495,00
THE HORDE	495,00
CARTE FULL MOTION VIDEO	TEL
JURASSIC PARK	495,00
ORION OFF ROAD	449,00
SHOCK WAVE	TEL
ESCAPE FROM MONSTER MANOR	399,00
TWISTED	399,00
ULTRAMAN (JAP)	690,00
MAD DOG MC CREE	395,00
OUT OF THIS WORLD	449,00
NIGHT TRAP	449,00
LEMMINGS	395,00
JOHN MADDEN FOOTBALL	**299,00**
WING COMMANDER	399,00
PEOPLE BEACH GOLF	495,00
JOYSTICK ARCADE	TEL
STAR CONTROL II	395,00
ROAD RASH	395,00
CARTOON : WOODY WOOD PICKER 3 VOLUMES	159 F rs PIECE

MEGA CD

MEGA CD 2 (V.F.)+ ROAD AVENGER 1890 F

MULTIMEGA + 3 CD 3290 F

BARI ARM (JAP)	199,00
ELECTRIC NINJA ALESTE (JAP)	199,00
FINAL FIGHT (JAP)	199,00
PRINCE OF PERSIA (JAP)	199,00
RAMNA 1/2 (JAP)	299,00
SONIC (JAP)	299,00
WONDER DOG (JAP)	199,00
BATMAN RETURN (USA)	299,00
CHUCK ROCK (USA)	299,00
CLIGHANGER (USA)	299,00
DOUBLE SWICH (USA)	495,00
DRACULA (USA)	299,00
ECCO LE DAUPHIN (USA)	299,00
INDIANA JONES (USA)	449,00
JURASSIC PARK (USA)	495,00
KRISS KROSS (USA)	299,00
LETHAL ENFORCER + GUN (USA)	549,00
LUNAR (USA)	495,00
MAD DOG MC CREE (USA)	399,00
MICROCOSME (USA)	349,00
MONKEY ISLAND (USA)	399,00
OUT OF THIS WORLD 2 (USA)	495,00
PUGSY (USA)	495,00
REVENGE OF THE NINJA (USA)	425,00
SPIDERMAN (USA)	249,00
SHERLOCK HOLMES 2 (USA)	299,00
STAR WARS : REBELL ASSAULT (USA)	495,00
TOMCAT HALLEY (USA)	425,00
THE 3RD WAR (USA)	449,00
VAY (USA)	449,00
WILLY BEMISH (USA)	449,00
WHO SHOT JOHNNY ROCK (USA)	449,00
DUNE (EUR)	385,00
FINAL FIGHT (EUR)	299,00
HOOK (EUR)	299,00
JAGUAR XJ220 (EUR)	299,00
GROUND ZERO TEXAS (EUR)	449,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	**385,00**
NIGHT TRAP (EUR)	449,00
NHL 94 (EUR)	395,00
MICROCOSME (EUR)	449,00
POWER MONGER (EUR)	428,00
SHERLOCK HOLMES (EUR)	299,00
SONIC CD(EUR)	425,00
SILPHEED (EUR)	425,00
THUNDER HAWK (EUR)	425,00
WOLFCHILD (EUR)	299,00
WONDERDOG(EUR)	299,00
WWF : RAGE IN THE CAGE (EUR)	385,00

GENIAL! LE CDX PRO 399 F
PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET US SUR VOTRE MEGA CD

NOMBREUX AUTRES TITRES EN STOCK, NOUS CONSULTER

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES N'HESITEZ PAS A CONSULTER LE 36.15 ESPACE 3

LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM :
cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code Postal : .... Ville : ....
Age : .... Téléphone : .... Signature (signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur :
SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ GAME BOY ❒
SUPER NES ❒ MEGA CD ❒ GAME GEAR❒
SUPER FAMICOM ❒ NEO GEO ❒

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° ....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ..../................. Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

INTERNATIONALES NEWS

ALLO TO

Bonjour chers amis français. Me revoilà, fidèle à notre rendez-vous mensuel, avec tout un tas de news de derrière les paddles (c'est une expression que j'ai volé à Robby, il a mis plusieurs jours à me l'expliquer en anglais) ! Pour ceux qui ne me connaîtraient pas encore, je me présente : je suis Ken Ogasawara, je suis japonais (ça se voit pas ?) et j'habite à Tokyo. Pour ce mois de juin, je vous laisse découvrir les premiers écrans des Super SF II...

KEN



SUPER STREET FIGHTER II



La big surprise ne vient pas de la version SFC de Super Street Fighter II mais bel et bien de la version Megadrive. Nous aurons en effet le droit au premier jeu sur 40 MB pour la Megadrive. C'est l'inflation continue... Prévue pour juin, cette version reprend évidemment toutes les nouveautés de la version arcade et magnifie la superbe version SF II'. Les graphismes ont été nettement retravaillés par Capcom, et croyez-moi, les 40 MB sont bien remplis. On retrouve par contre exactement la même maniabilité que pour la première version, Megadrive oblige...



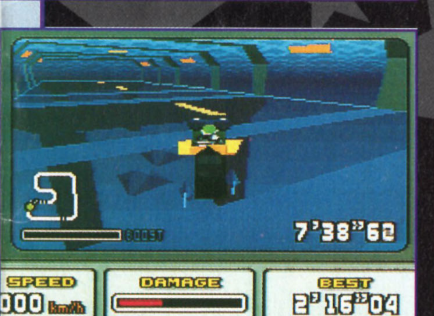


OKYO ?

WILDTRAX



Le génial créateur de Mario et Zelda a repris le projet dont le premier nom de code était FX Trax pour en faire un petit bijou qui risque de sérieusement concurrencer Super Mario Kart. Le jeu utilise le Super FX ayant servi pour Starfox (Starwing) et vous propose quatre petits buggys très marrants avec des yeux. Vous choisissez votre véhicule préféré, un niveau de difficulté et un circuit (quatre par niveau de difficulté), et c'est parti ! Les progrès réalisés par Myamoto et son équipe sont énormes quand on compare le jeu définitif avec les premières images d'il y a un an. C'est beau, mignon, rapide et fluide et on peut même y jouer à deux. La cartouche de 8 MB sera sortie le 27 mai quand vous lirez ces lignes.







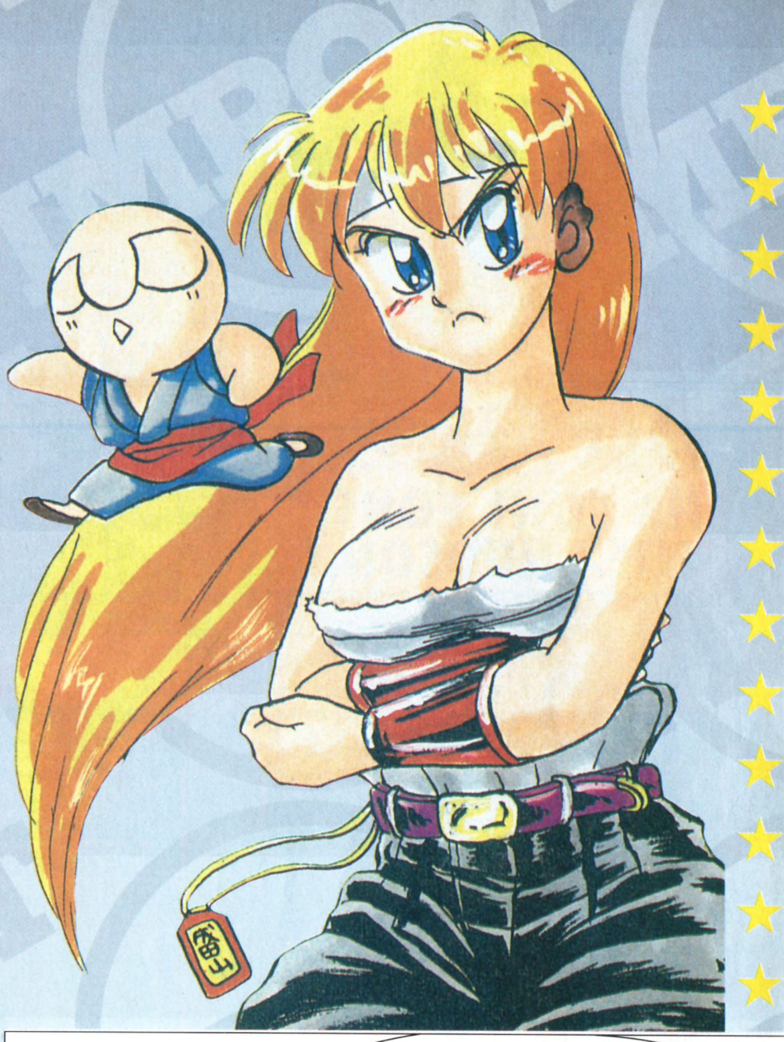
WILD GUNS



Tiens, un jeu pour le Nintendoscope ! Heureusement que Natsume pense à ceux qui se sont acheté cet engin aussi imposant qu'inutile pour l'instant. Ne croyez pas qu'il s'agisse d'un simple western, car de nombreux éléments futuristes viennent agrémenter ce shoot-them-up pouvant être joué à deux joueurs simultanément. On trouve ainsi des robots et des boss énormes. Contrairement aux autres jeux tournant avec le Nintendoscope, les graphismes de Wild Guns s'annoncent fins et superbes. La cartouche de 8 MB est prévue pour juillet.









KNIGHTS OF THE ROUND



Vous avez toujours rêvé d'être dans la peau du Roi Arthur, de Perceval ou encore de Lancelot ? Capcom se charge de tout avec ce nouveau beat-them-up à progression tout droit tiré d'un jeu d'arcade. Bien meilleur que King of Dragons (testé dans ce numéro), il propose des sprites énormes et de l'action à tous les coins de tableau. La Table Ronde pour la première fois utilisée par Capcom et qui permet aussi au grand éditeur nippon de nous plonger dans l'héroic fantasy et la baston. La cartouche de 12 MB sort en juin.



ILS SONT FOUS, CHEZ HUDSON !

Eh oui, ils ont complètement pété les plombs, chez Hudson Soft. Regardez plutôt cet adaptateur quatre joueurs sur Super Famicom. Il s'agit de la tête de Bomber Man (au cas où vous ne l'auriez ps remarqué) et tout le monde va bien rigoler en jouant avec cet adaptateur, ça c'est sûr !



SUPER FORMATION SOCCER 94



Grand, très grand ce foot sur SFC. Human profite de la Coupe du Monde pour sortir une nouvelle version sous-titrée à propos de "World Cup Edition". On retrouve cette vue caractéristique qui nous place derrière le joueur et qui suit l'action en vol d'oiseau. Les graphismes ont été retouchés pour améliorer le réalisme. L'animation est toujours aussi bonne et l'on trouve de nouvelles options. C'est bien sûr la présence de toutes les équipes sélectionnées pour la Coupe du Monde qui redonne une nouvelle vie à ce jeu qui a fait tant d'émules chez les possesseurs de SFC. La cartouche de 8 MB est prévue pour juin.





PARODIUS 2





En attendant les premiers clichés de Parodius 2 sur SFC, Konami s'est entraîné sur arcade avec la sortie du jeu original en salle japonaise et seulement japonaise. Eh oui, les européens et les Américains ne verront jamais les clichés du jeu que vous pouvez, vous, admirer. L'histoire de Parodius est assez étrange puisque ce jeu est d'abord sorti sur 8 bits, puis sur Game Boy et sur Nec, avant, enfin, de voir le jour sur SFC. Il s'agit d'un shoot-them-up qui parodie les grands hits du genre et surtout ceux de Konami (Parodie + Gradius = Parodius). La version arcade reprend la version SFC en lui rajoutant des niveaux, des ennemis et des boss. On attend avec impatience une nouvelle version du jeu qui sera soit l'adaptation officielle du jeu d'arcade, soit le numéro 2. On vous en reparle...

FATAL FURY SPECIAL



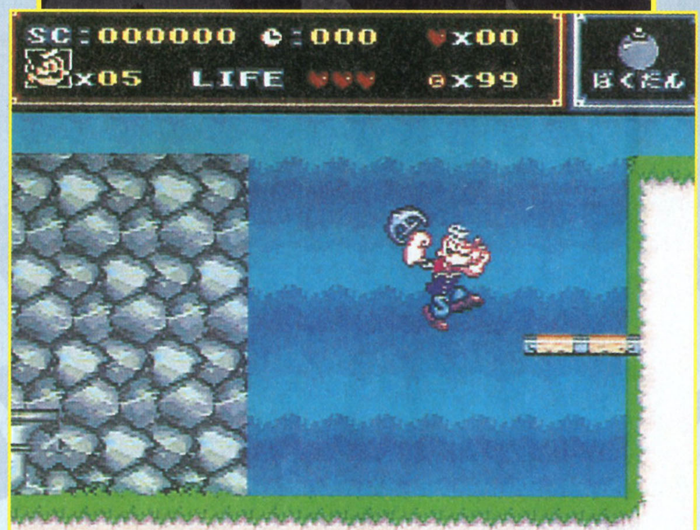
Après Fatal Fury 2 et Art of Fighting (testé dans ce numéro), c'est évidemment au tour de Fatal Fury Special d'être adapté sur le Super CD-Rom Nec. On va commencer à se lasser et même à être blasé. Non, je blague ! Quand on voit la qualité des deux premiers jeux, on ne peut qu'attendre cette adaptation de Fatal Fury avec impatience. L'Arcade Card sera évidemment nécessaire.



POPEYE



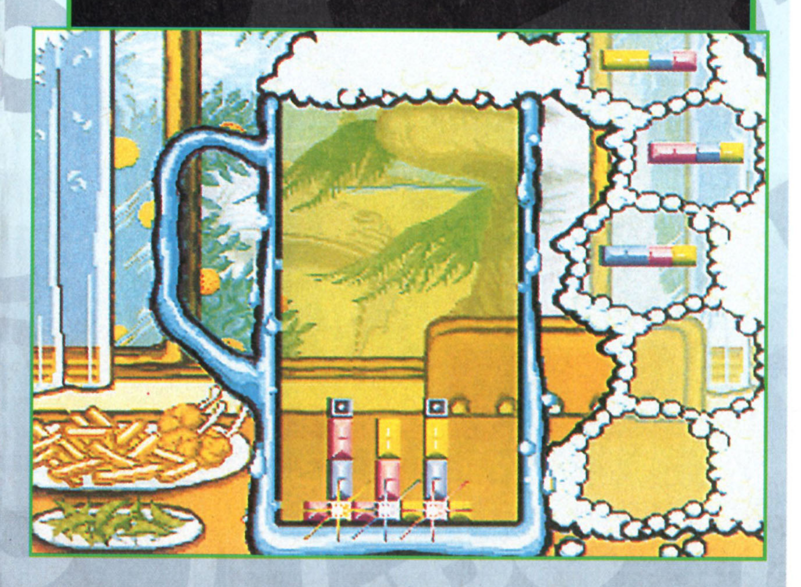
Je le dis haut et fort, méfions-nous de Technos. Les jeux purement japonais sortis chez cet éditeur de petits budgets n'ont jamais franchement déchaîné les passions en Europe. Mais avec Popeye, les données changent puisque le héros est cartoonesque et non d'origine japonaise. De plus, le jeu est un jeu de plates-formes qui s'annonce vraiment intéressant. Wait and see, comme on dit. 12 MB prévus pour août.



TETRIS FLASH

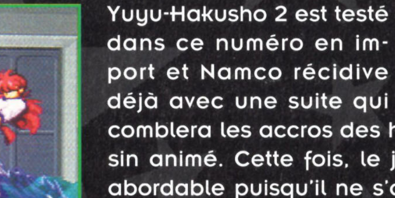


Après les deux versions de Tetris + Bombliss, BPS remet ça. Ce jeu de 8 MB reprend le sacro-saint principe de Tetris en y ajoutant quelques variantes. Il est possible de jouer à deux en mode "versus" ou seul en mode "normal", en mode "puzzle" (des problèmes vous sont proposés), ou encore contre la machine en mode "versus". Le jeu est plein d'originalités et de graphismes délirants. Bon, ça reste du Tetris mais c'est très beau et super maniable. Et puis, Tetris est un jeu qui ne vieillira jamais. Sortie prévue pour juillet.





YUYU-HAKUSHO 2





Yuyu-Hakusho 2 est testé dans ce numéro en import et Namco récidive déjà avec une suite qui comblera les accros des héros du dessin animé. Cette fois, le jeu sera plus abordable puisqu'il ne s'agira plus de simuler un combat de la manière bizarre que l'on connaît. Il s'agira d'un véritable beat-them-up. Le jeu de 16 MB est prévu pour le 10 juin.

POCKY & ROCKY 2



Les deux turbulents sont de retour dans un nouveau jeu basé sur le même principe que le premier, mais qui semble beaucoup plus abouti. La durée de vie est bien plus longue et les situations plus originales. Le principal intérêt est toujours de pouvoir fritter de l'ennemi à deux joueurs simultanément. Le jeu consiste à progresser dans un jeu d'action qui est en fait un shoot-them-up en vue de dessus isométrique. Vous remplacez les vaisseaux par nos deux lascars de service et vous obtenez un jeu de tir original. Complètement dans l'esprit japonais, ce jeu tient sur 12 MB et est prévu pour juin.



SD HIRYU-NO-KEN



La grande saga des Super Deformers continue chez Culture Brain, et pour une fois, un jeu basé sur ces personnages risque de marcher en France. Les précédents étaient plutôt rébarbatifs. La cartouche 16 MB est prévue pour juin et propose des graphismes excellents. Encore un beat-them-up de plus, les enfants !





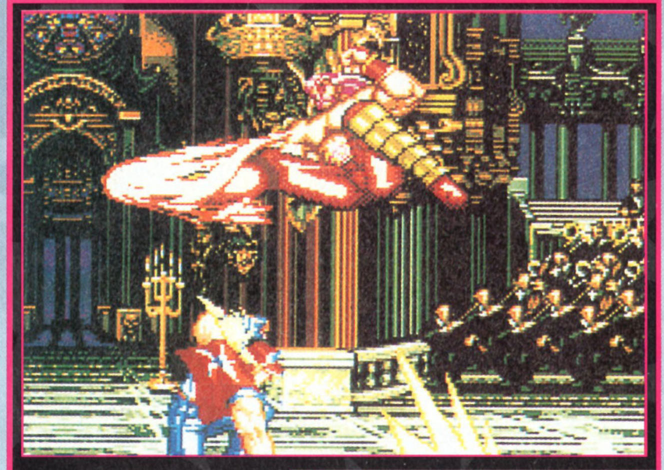
OOSU ! KARATEBU





Même si les graphismes ne cartonnent pas forcément, un beat-them-up peut être impressionnant. Et c'est bien le cas de ce jeu qui met en scène devinez qui... des personnages d'animation japonaise évidemment. Les coups spéciaux sont d'une violence plutôt rare. Prévu sur une cartouche de 16 MB, le jeu est prévu pour mi-juillet au Japon.

FATAL FURY 2







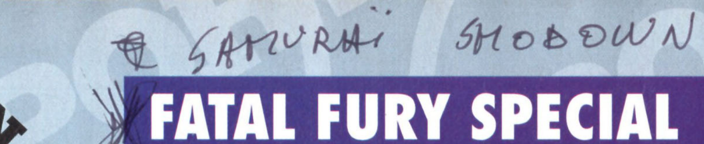
Encore une adaptation d'un jeu Néo Géo sur une 16 bits et en l'occurrence la Megadrive. On teste Art of Fighting dans ce numéro et on espère que Takara travaillera un peu la maniabilité. En ce qui concerne les graphismes, c'est le nirvana si j'ose dire, car les progrès sur Megadrive sont vraiment affolants. La cartouche de 24 MB est prévue pour la rentrée.

SUPER F1 CIRCUS 3

S'il y a des allergiques de simulation de F1 en vue de dessus, ils peuvent se lever car on se lève tous pour la 3D mode 7. Finies les vues des jeux précédents. On retrouve les classiques vues 3D du circuit avec des rotations en mode 7. On peut configurer son bolide et choisir un grand prix parmi les 16 officiels. La cartouche de 16 MB est prévue pour juillet.







INTERNATIONALES NEWS

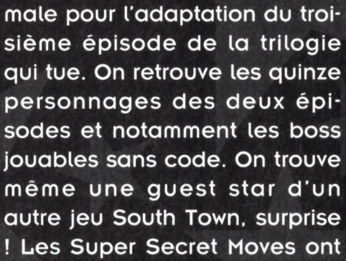
FATAL FURY SPECIAL





La bataille des mégas a commencé tout comme celle du meilleur jeu de baston sur SFC. Après SF II 16 MB et la version turbo 20 MB, l'excellent Fatal Fury II prenait la bagatelle de 24 MB. Mais jusqu'où iront-ils ? Eh bien, jusqu'à 32 MB pour Fatal Fury Special. Tout comme pour Samouraï Shodown (qui sort en juillet, une semaine après Super Street Fighter II), Takara a choisi la taille maximale pour l'adaptation du troisième épisode de la trilogie qui tue. On retrouve les quinze personnages des deux épisodes et notamment les boss jouables sans code. On trouve même une guest star d'un autre jeu South Town, surprise ! Les Super Secret Moves ont même été inclus dans la cartouche (normal, ils avaient la place !). Prévu pour la rentrée, ce jeu s'annonce grandiose (autant que Samouraï Shodown ?).



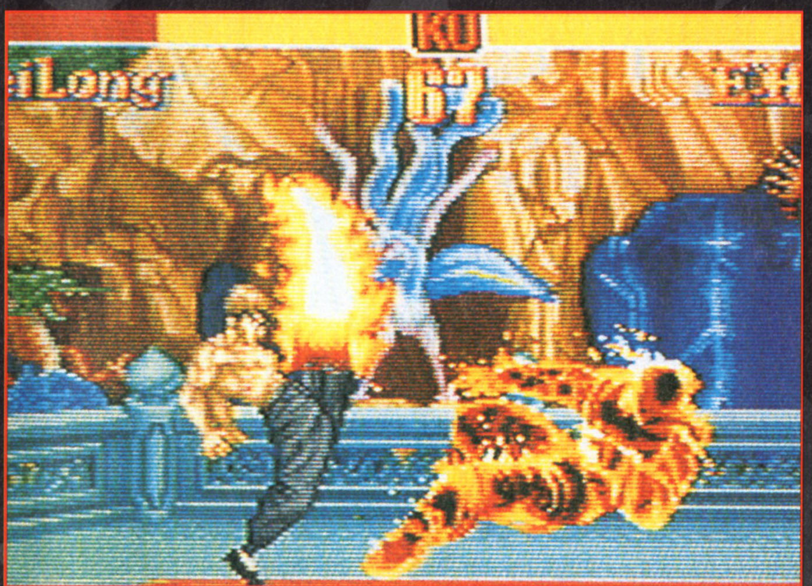


SUPER STREET FIGHTER II

SUPER FAMICOM Capcom

The New Challenger arrive et vous le savez tous ! Vous n'attendez que ça et vous ne rêvez que de ça. Prévu pour le 25 juin, la cartouche fera finalement 32 MB et l'on retrouvera évidemment toutes les nouveautés de la version d'arcade. Quand je pense qu'il va falloir jeter la première version et la version Turbo, c'est la poubelle qui va être contente (le porte-monnaie aussi). Les quatre nouveaux personnages sont en pleine forme et les nouveaux coups de Ken, Ryu ou Chun Li augmentent la longue liste des manipulations à faire sur la manette. Cette version que tout le monde attend n'a quand même pas empêché Capcom de faire un procès à Data East pour son futur Fighters History ou encore prévoir la sortie de SSFII (eh oui, il faudra s'habituer à ces nouvelles abréviations) une semaine avant celle de Samouraï Shodown. Street Fighter commencerait-il à lasser sur SFC ?









LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !
EXCLUSIF MICROMANIA
1 AN DE GARANTIE SUR LA 3DO*
Baisse de prix sur les jeux
OUT OF THIS WORLD 375F
NEW
SUPER WING COMMANDER 375F
THE HORDE 375F
LES NOUVEAUTES 3DO
Jurassic Park 499F 375 F
Sewer Shark 499F 375 F
Night Trap 499F 375 F
Dragon's lair 499F 375 F
Mad Dog 549F 375 F
Road Rash 499F 375 F
John Madden 499F 375 F
* Console 3DO modifiée pour votre téléviseur PAL. Alimentation 220 volts. Instructions en français. Offre valable en magasin uniquement et dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 3 juillet 94.
MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Tél. 45 49 07 07
MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78
MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
84, av. des Champs-Elysées
RER Ch. de Gaulle-Etoile - Mo George V
Tél. 42 56 04 13
Ouvert 7 jours/7
MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07
MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23
MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14
MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82
MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial de Villeneuve d'Ascq
Niveau bas - Tél. 20 05 57 58
MICROMANIA
549F 249 F
MORTAL KOMBAT Super Nintendo
Des Promotions démentes et exclusives
199 F
MICKEY & DONALD Megadrive
LES NOUVEAUTES D'ABORD
La Mégacarte
THOMAS JORDAN
101204
MICROMANIA
Avec la Mégacarte, 5% de remise* sur des prix canons, même sur les promotions
* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F
IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 3 juillet 94
BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX
P9 Titres PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F) + 29 F
Précisez CD Cartouche Total à payer = F
Nom
Adresse
Tél.
Code postal Ville
LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO
Commandez par tél. 92 94 36 00
Ouvert de 8h à 19h du lundi au vendredi, de 9h à 19h le samedi
PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../..... Signature :
Règlement: Je joins Chèque Bancaire CCP Mandat-lettre
Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement
N° de membre (facultatif)
Entourez votre ordinateur de jeux: Game Boy Megadrive Gamegear CD 32 Super Nintendo Macintosh 3DO

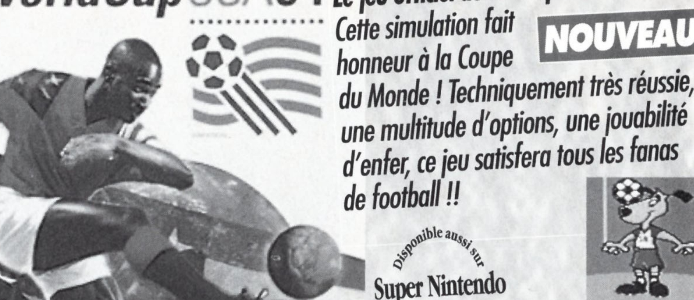
MEGADRIVE





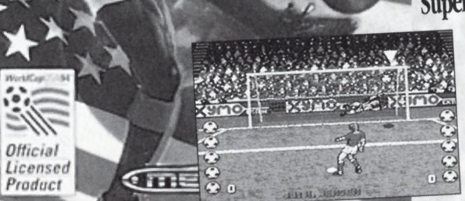
NOUVEAU

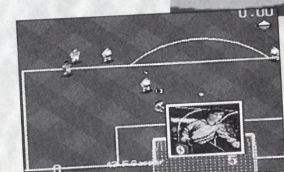
LA SIMULATION DE F1 PAR SEGA !
Une adaptation parfaite de la borne d'arcade. Seul ou à 2, les sensations sont garanties.



Le jeu officiel de la Coupe du Monde ! Cette simulation fait honneur à la Coupe du Monde ! Techniquement très réussie, une multitude d'options, une jouabilité d'enfer, ce jeu satisfera tous les fanas de football !!

NOUVEAU



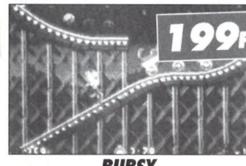


Des Hits d'enfer à des prix délirants*

179F


199F

MICKEY & DONALD
Réunissant Mickey Mouse et Donald Duck, retrouvez nos 2 héros dans une même aventure, s'entraidant pour franchir les obstacles et les difficultés du parcours 8


199F

BUBSY
Vous incarnez un chat complètement fou : il ne connaît aucune discipline, il devra parcourir des clairières regorgeant de passages secrets, des f^tes foraines, des carrières ...

179F

ANOTHER WORLD
Une aventure démente où vous êtes projeté dans un autre monde dépassant l'entendement, un monde où le danger surgira à chaque instant.


179F

GRANDSLAM
Montez au filet avec Jennifer pour arracher une victoire dans un tournoi du grand chelem: Rolland Garros, US Open, Wimbledon, Sidney. En simple ou en doulbe, redoutable !


199F

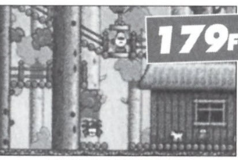
NHLPA HOCKEY 93
500 stars de la NHLPA avec leurs vrais noms, des gardiens de but plus forts et plus rapides, 2 équipes supplémentaires ...


179F

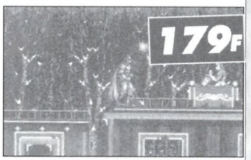
COSMIC SPACE HEAD
Un mélange époustouflant d'aventure et d'arcade dans ce super jeu de science-fiction où Cosmic s'entête à vouloir prouver l'existence de la planète Terre.


249F

BULLS VS BLAZERS
Participez aux Playoffs 1992 ! 16 équipes au choix, tous les meilleurs coups du basket avec les meilleurs joueurs du NBA !!!


179F

FANTASTIC DIZZY
Explorez des mines de diamants mystérieuses, des cavernes fabuleuses, la tanière du dragon et le château dans les nuages. Réalisé par Codemasters.



179F

BATMAN RETURNS
Grâce à votre Batmobile ou à vos batwings vous affrontez le terrible Joker qui veut faire main basse sur la ville. Mettez votre masque, attachez vos ailes car c'est à vous de jouer.

Les Méga Tops Micromania


NEW

PETE SAMPRAS
Un super jeu de tennis qui privilégie la jouabilité ! Tous les coups avec un réalisme étonnant plus un quadrature intégré dans la cartouche même.


HIT

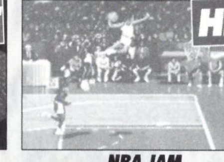
DRAGON BALL Z
Des combats infernaux dans lesquels vous incarnez les héros de votre dessin animé.


HIT

SONIC 3
Des décors inédits ! de nouveaux ennemis ! Un mode 2 joueurs d'enfer et un nouveau bonus en 3 D qui vous rendra complètement dingue !


HIT

LANDSTALKER
Une superbe aventure/action. Vous incarnez Nigel, un mercenaire partant à la recherche d'un trésor.


HIT

NBA JAM
Le jeu vous permet de choisir vos 2 joeurs parmi les 54 plus grandes stars de la NBA et les 27 équipes officielles du championnat 94 !


NEW

L'ECOLE DES CHAMPIONS
Une bande d'Aliens a dérobé le ballon de la coupe du monde ! Vous devez retrouver les morceaux dispersés aux 4 coins de la planète.


NEW CD ROM

MORTAL KOMBAT
Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu video ! Choisissez 1 des 7 combattants et effectuez 3 rounds avec des adversaires terribles ! Un jeu parfait pour votre Mega CD.


NEW CD ROM

TOM CAT ALLEY
Une simulation de vol top pour votre Mega CD ! Un véritable film interactif à la bande sonore parfaite qui vous plonge à 100% dans l'action !


HIT CD ROM

GROUND ZERO TEXAS
Une nouvelle étape de franchie dans le jeu interactif ! Une combinaison de jeu de tir et de jeu d'action où vous devrez progresser dans le scénario proposé.

* Valable dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 3 juillet 94



NOUVEAU

Le Multiméga

3290F

+ 1 manette 6 boutons + 3 jeux (Sonic 2 MD, Road Avenger CD, Ecco le Dauphin CD

Jouez à vos Hits cartouches et CD ! Ecoutez vos CD audio grâce à cette nouvelle console multimédia portable !!



Le Mega CD

+ Road Avenger
+ Sonic

1990F



PROMOTIONS CONTROL PAD MEGADRIVE & SUPER NINTENDO

Manette Pro 4

MEGADRIVE

69F

Pulvérisez tous vos scores avec cette manette ergonomique ! Les atouts : 3 boutons à gachette et 3 à vitesse turbo; une fonction ralenti, 2 vitesses turbo, un stick amovible; un control pad 8 directions.





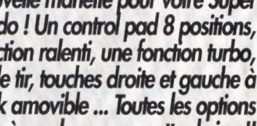
99F



Manette Super 4

Une nouvelle manette pour votre Super Nintendo ! Un control pad 8 positions, une fonction ralenti, une fonction turbo, 4 touches individuelles de tir, touches droite et gauche à détente, un stick amovible ... Toutes les options indispensables à une bonne manette de jeu !!

SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO

FIFA INTERNATIONAL SOCCER sur Super Nintendo

Une simulation de football révolutionnaire ! Un chef-d'oeuvre : 4 joueurs en même temps grâce à l'adaptateur 4 joueurs !

NOUVEAU

Disponible aussi sur Megadrive

DRAGON BALL Z 3 sur Super Nintendo

NOUVEAU

Un titre pour les fanas de Street Fighter 2 pour 1 ou 2 joueurs. Des combats infernaux dans lesquels vous incarnez les héros de votre dessin animé préféré !

GÉNIAL ! La BD Manga avec le jeu !!

AD 29 TURBO
49F avec l'achat d'1 jeu
GRATUIT avec l'achat de 2 jeux

La Super Nintendo
+ Street Fighter 2
+ 1 manette
690F

LES SUPER TOPS MICROMANIA



SUPER METROID
Un hit de la NES adapté sur votre console Super Nintendo ! Un réussite avec encoreplus d'action, encore plus d'options, ecore plus de rapidité.



FATAL FURY 2
Un jeu de combat réellement bon, une animation parfaite, 12 adversaires au menu, un mode versus, un mode tournoi ... TOUT POUR PLAIRE !!!



RANMA 1/2 3
Retrouvez vos héros de dessin animé dans ce tout nouveau jeu de Ranma.oisissez vos personnages, déclenchez des coups spéciaux...



ROCK'N ROLL RACING
C'est 50 courses sur 6 planètes différentes face à 3 concurrents terribles. Envoyez vos missiles, posez vos mines, poussez vos adversaires contre les rambardes.



MYSTIC QUEST LEGEND
Un jeu d'aventure tout en français ! Incarnez un jeune guerrier qui doit récupérer les 4 diamants élémentaires du feu, de l'air, de l'eau et de la terre !

HIT

NBA JAM
Le Hit des bornes d'arcade sur votre console ! Le jeu vous permet de choisir vos 2 joueurs parmi les 54 plus grandes stars de la NBA et les 27 équipes officielles du championnat 94 !



TURN AND BURN
Une super simulation d'avion de chasse tirant parti de toutes les capacités de votre console. Vous allez vivre ou plutôt survivre à des combats infernaux au manche de votre F 14 8



EQUINOX
Partez à la recherche d'objets magiques dissimulés au coeur de donjons. Un jeu d'aventure en 3 D isométrique utilisant le mode 7 où vous serez confronté à une multitude d'ennemis et de pièges.

SECRET OF MANA
Un super jeu d'aventure à la Zelda. Vous pourrez contrôler 3 personnages à la fois, utiliser des pouvoirs magiques ... Tous les ingrédients d'ujn bon jeu.



MEGAMAN X
Un jeu de plateforme réalisé par Capcom ! Vous dirigez le fameux Magaman contre le sinistre Sigma et son armée de Maverick Reploids qui ont envahi le monde

YOUNG MERLIN
Incarnez le jeune Merlin perdu dans un monde inconnu ! Retrouvez les objets qui permettent de résoudre des dizaines d'énigmes et de quêtes. Un jeu d'aventure/réflexion passionnant.



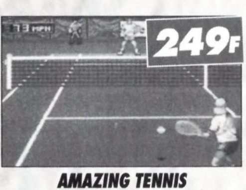
L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE
La suite du fameux Star Wars ! Ce second épisode est inspiré du 2e volet de la fameuse saga. une bande son superbe vous permettra de rentrer plainement dans l'action.

MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

STOP ! Des hits d'enfer à des prix* délirants ! 199F

249F

MORTAL KOMBAT
Une conversion admirable du fameux jeu d'arcade. Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu vidéo. Choisissez 1 des 7 combattants et effectuez 3 rounds avec des adversaires terribles.



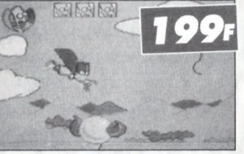
AMAZING TENNIS
Un jeu vraiment étonnant. il vous permet de jouer sur 3 types de surface : terre battue, gazon et hard. Les rebonds sont hyper-réalistes et la surface influe sur la rapidité de la balle.



AXELAY
Votre conquête guerrière se déroule dans 6 modes différents. Votre mission : conquérir chaque planète en récupérant les armes secrètes d'Axelay.



ADDAMS FAMILY
Voici un jeu vraiment sympa inspiré du films. La famille Addams a été kidnappée; Gomez (vous) devra éviter toutes sortes de monstres et chercher des indices pour mener à bien sa mission.



THE SIMPSON'S
Une adaptation d'une grande qualité sur votre console du fameux dessin animé. Laissez-vous emporter dans les rêves de Bart pour des gags et une action inferale.



SUPER WRESTLERMANIA
N'avez-vous jamais rêvé d'être Hulk Hogan ? Montez sur le ring et défiez une de ces bêtes du catch. Toutes sortes de prise sont possibles avec de superbes graphismes.



RIVAL TURF
Vous êtes déterminé à éliminer les loubards du gang de Big Al. Pour cela vous aurez la possibilité de faire appel à un 2e joueur. Vous combattrez sur 6 niveaux différents.



UN SQUADRON
Combattez pour la liberté à bord de votre avion dernier cri de la technologie ! Dégommez tout sur 8 niceaux différents à travers des forêts, des déserts...



STREET FIGHTER 2
Les combattants parcourent le monde pour se rencontrer et se mesurer. Vousêtes l'un d'eux : vous pourrez choisir un combattant possédant ses techniques et coups bien particuliers.

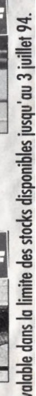
GÉNIAL



Le SUPER GAMEBOY

Un nouvel adaptateur génial !!

Insérez votre jeu Gameboy dans le Super Gameboy, branchez-le sur votre Super Nintendo et profitez de vos Hits en couleurs sur l'écran de votre téléviseur !



3DO LES ORDINATEURS SE CONSOLENT COMME ILS PEUVENT

Trois symboles qui déroutent bon nombre de possesseurs de consoles aujourd'hui. Est-ce un ordinateur, est-ce une console ? Pourquoi Joypad n'en parle-t-il jamais ? Faut-il en parler dès maintenant, alors que sa sortie euro-péenne n'est prévue que pour la fin de l'année ? Les jeux valent-ils le prix prohibitif de la machine ? Des questions, vous vous en posez des milliards, car l'époque actuelle est au renouveau des consoles. Il va falloir songer de nouveau à casser sa tirelire, et certains sont même tellement impatients qu'ils cherchent déjà à se procurer une 3DO ou une Jaguar en import. Avant de lancer un grand référendum auquel vous devez tous répondre à propos de la 3DO, laissez-moi vous présenter cette machine, son concept novateur et surtout les jeux sortis ou en préparation.

Vous le savez tous, Nintendo et Sega dominent le monde des consoles familiales depuis huit ans dans le monde entier. C'est pourtant une firme américaine, Atari, qui tapa un grand coup dans l'histoire mouvementée de ces consoles au début des années 80 (l'année du MIA). Le coup ne dura pas longtemps et son côté éphémère a de quoi glacer le sang de tous ceux qui sont en train de se préparer à lancer de nouvelles consoles. Ça y est, j'ai prononcé les mots fatidiques : nouvelle console ! Cela fait en effet presque un an qu'une grande partie des fanas de consoles se posent des questions métaphysiques sur ce que nous prépare l'avenir. Ils ne font d'ailleurs pas que se poser des questions à eux-mêmes, mais ils nous en posent aussi et c'est sans doute la raison qui m'a fait préparer ce dossier 3DO. Car plus qu'un dossier sur une seule machine, il me permet de mettre les choses aux points et calmer les ardeurs des plus accros d'entre vous.

LA VALSE DES QUESTIONS

Des questions, on peut s'en poser des centaines en ce moment, c'est sûr. Par contre, il faut être vigilant pour les réponses. Il est certain que nous allons voir débarquer de nouvelles consoles, mais la valse des rumeurs et des annonces nous rend plutôt méfiants sur les réelles possibilités de chacune des machines annoncées. Après tout, comment expliquer que Nec recule la date de sortie de sa nouvelle 32 bits après avoir espionné la Saturn de Sega ? Et comment expliquer l'annonce de la sortie pour Noël de la Megadrive 32 à la place de la Saturn ? Pour contrer Atari et sa Jaguar aux États-Unis, ou afin de pouvoir améliorer encore sa Saturn dont la sortie se trouve être repoussée courant 95 ? Et comment expliquer que Sony recule aussi la date de sortie de sa PSX ? Finalement, Nintendo et son projet de 64 bits ne se voit pas si isolé que ça en 95... Oui, mais alors, pourquoi Nintendo vient-il d'annoncer la sortie d'une console 32 bits pour Noël de cette année ? Vous le voyez, on se perd en conjectures. Notre politique, à Joypad, est de ne pas vous raconter n'importe quoi et d'attendre que la machine sorte vraiment. On vous informe, on ne vous raconte pas de bêtises. Alors, inutile de faire des dossiers pour savoir quelle console acheter au-



Pascal Luban est responsable du projet Panasonic France et c'est lui qui aura la joie de nous apprendre (un jour) la sortie de la 3DO dans notre beau pays.

Nous nous interrogeons sur la date de sortie de la 3DO de Panasonic en Europe. Qu'en est-il vraiment ?

P.L : Je tiens tout d'abord à préciser que Panasonic n'a jamais annoncé officiellement une date de distribution en Europe. La filiale anglaise compte en revanche lancer la Real dans une version Pal en septembre pour un prix de 450 £ (4 500 francs). Pour la France, aucune date n'a été arrêtée à ce jour.

Pourquoi cette attente ?

P.L : Nous désirons prendre le maximum de précautions. La branche américaine de Panasonic tenait en effet à sortir la première machine compatible 3DO en prenant volontairement tous les risques que cela comporte. De par sa complexité, la Real FZ-1 s'avérait très coûteuse et le prix de vente était alors trop élevé. Le deuxième problème résidait dans le manque de logiciels. Depuis la baisse de prix à 499 dollars (3 000 francs), les ventes ne cessent de grimper et des programmes sortent régulièrement.

Ils ont souvent du retard et leur nombre n'est pas aussi important que prévu, pourquoi ?

P.L : Les éditeurs préfèrent profiter pleinement des immenses possibilités du standard 3DO et travaillent de façon différente sur cette machine. Ils évitent d'adapter leurs logiciels existants. Cela prend donc du temps. À titre d'exemple, Road Rash a été retardé pour rajouter des parties de programmes inédites sur Megadrive.

Dernière question : les CD actuels (américains et japonais) seront-ils compatibles avec la version européenne de la Real FZ-1 ?

P.L : Les machines européennes, standard Pal, pourront lire les CD NTSC avec une perte de qualité. En revanche, les machines NTSC (actuellement disponibles en import parallèle) ne pourront pas lire les CD Pal qui, a priori, ne seront pas nombreux.

INTERVIEW DE PASCAL LUBAN PANASONIC

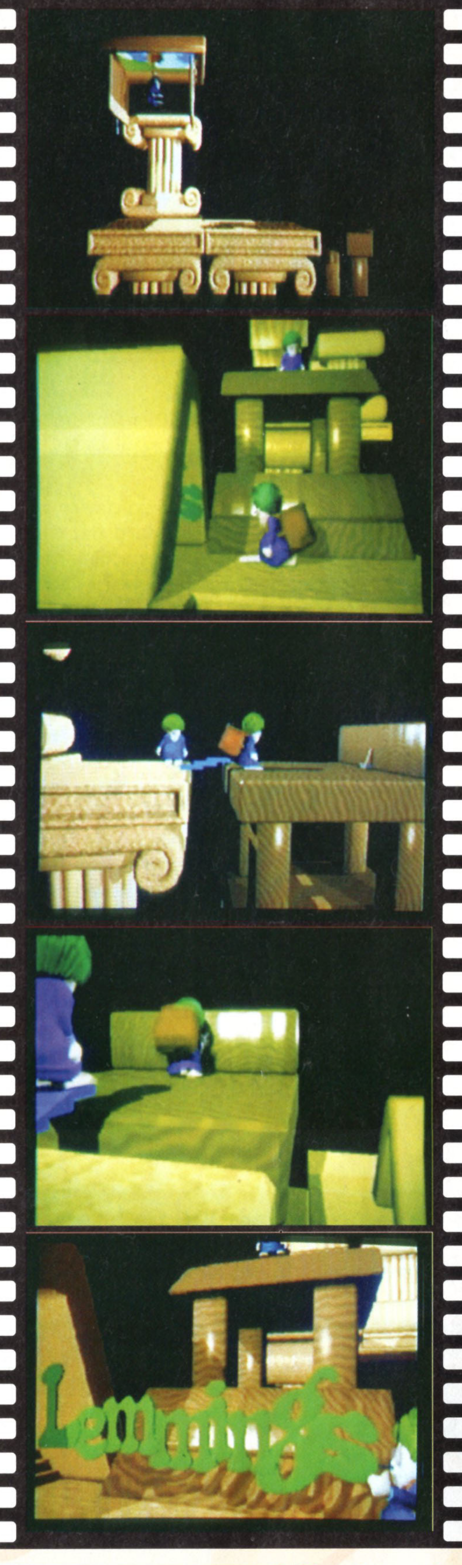
jourd'hui, c'est peine perdue. La seule chose que l'on peut entrevoir, c'est que la vraie bataille des consoles aura lieu courant 95. Il est évident que nous sommes au beau milieu d'une phase de transition, disons entre le monde 16 bits et le monde 32 bits (voire 64 bits).

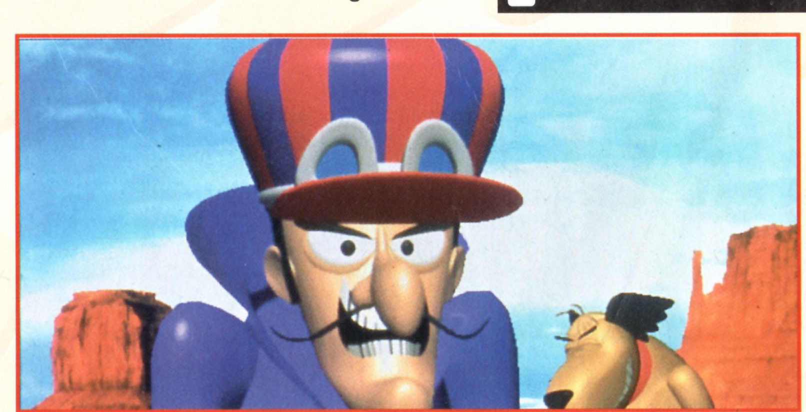
ET LA 3DO DANS TOUT ÇA ?

Mais là ne se trouve pas l'unique transition : une autre révolution est en marche, celle du CD-Rom. Si les nouvelles consoles risquent fort d'enterrer les microprocesseurs 16 bits au profit des 32 bits, c'est surtout le support sur lequel seront stockés les jeux qui va aussi changer les habitudes. Et c'est là qu'intervient le terme de "multmédia", tant décliné en micro. L'idée géniale (ce sont eux qui le disent, pas moi) des concepteurs de la 3DO est d'avoir pensé d'abord au côté multimédia de la machine, avant de s'intéresser à son aspect purement ludique. En fait, la 3DO ne se désigne pas comme une machine mais un standard. D'ailleurs, ses concepteurs le clament assez partout où ils passent : c'est un standard qui ne posera plus le problème de compatibilité (comme il y en a entre une Super Nintendo et une Megadrive). Ces derniers exagèrent un peu, car même si plus de cinq machines différentes (avec des constructeurs différents) sont en cours de fabrication en ce moment dans le monde, les jeux tournant sur 3DO ne tourneront que sur 3DO (pas sur PSX, Saturn, Project Reality, il faut juste prévenir la 3DO Company que d'autres consoles vont exister sous peu). Voilà un bon exemple d'argument publicitaire complètement bidon. Par contre, là où les visionnaires de 3DO Company ont sans doute vu juste, c'est dans le côté multi-tâche de la machine. Le lecteur CD double vitesse de la machine permet en effet de lire les CD audio, les CD photos et évidemment les CD-Rom. Une cartouche d'extension compatible avec la norme MPEG est prévue sous peu et ouvre les portes du Full Motion Video, c'est-à-dire va bientôt permettre à la machine de lire les CD vidéo prévus à cet effet. On pourra, par exemple, regarder "Top Gun" (qui existe déjà sur CDV compacté) ou tout autre long-métrage sur sa 3DO.

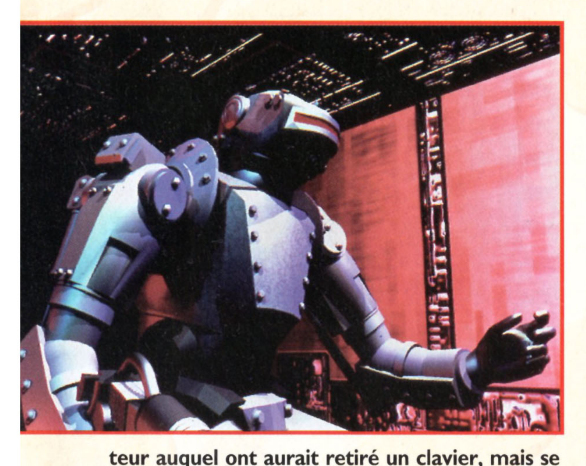
PAS TROP D'ENCYCLOPÉDIES, PLEASE !

Les logiciels stockés sur CD prévus ne seront pas tous ludiques, et de nombreux éditeurs sont déjà au travail sur des éducatifs, des encyclopédies, des aventures interactives. En fait, plus qu'une nouvelle machine de jeu, la 3DO se place plutôt sur un marché bien plus large. On peut parler de plate-forme à support CD et qui vise à couvrir l'éducation, le traitement des images (une régie vidéo personnelle est même prévue), la culture, la communication (elle peut gérer des connexions réseau) et finalement le jeu (!). Vous l'avez compris, la 3DO n'est pas une nouvelle console ni un transfuge d'ordina-





C'est japonais et c'est du tout bon (eh m'sieur Bouffon...). Wacky Races met en scène les célèbres Satanas et Diabolo, héros du dessin animé du meme nom. "Diabolo fais quelques chose... viiiiiiiiiiiite !"



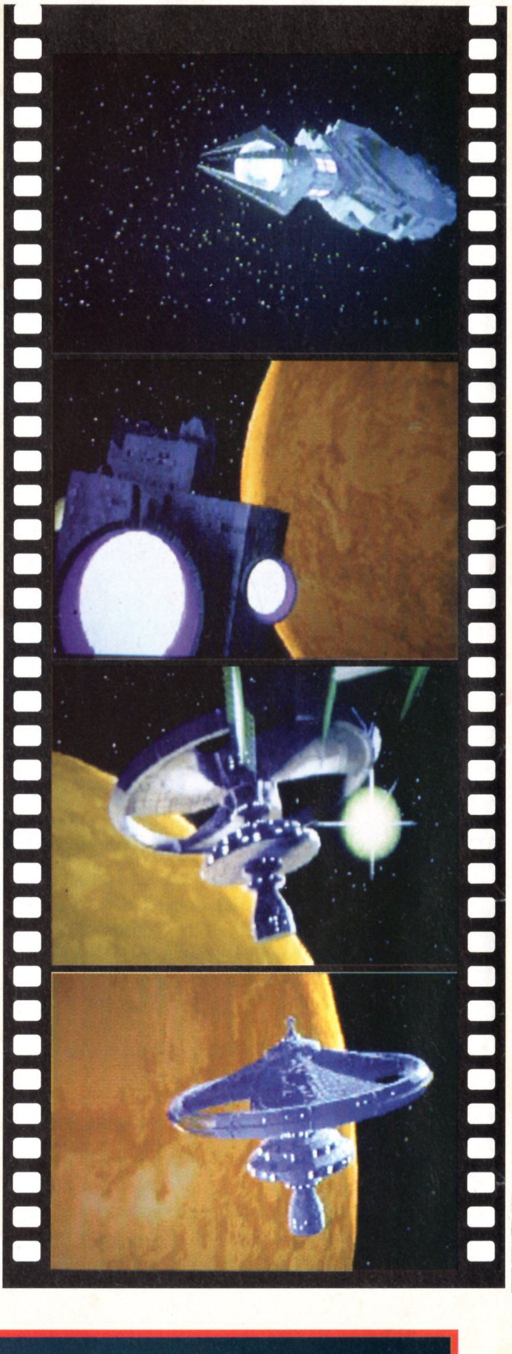
teur auquel ont aurait retiré un clavier, mais se veut être un nouveau standard (là, c'est pas gagné !), disons une nouvelle machine multimédia à but principalement ludique. Il ne faut pas se leurrer, les concepteurs de la 3DO ratissent très largement et profitent d'être les premiers (à part le CDI de Philips qui vivote comme il peut) pour attaquer le marché. Voilà pourquoi la machine est déjà sortie depuis plus de dix mois aux États-Unis, et ce sans vraiment de logiciels en nombre et en qualité. Aujourd'hui, on fait les compte : sur 100 000 machines mises sur le marché, seulement 50 000 ont été vendues en six mois et le succès n'a pas vraiment été d'actualité, du moins en apparence. Il faut se méfier de Trip Hawkins (le big boss chez 3DO, ex-Electronic Arts) et sa bande, car on a affaire à de sérieux malins et de fins businessmen. Le but de la sortie de la 3DO en septembre dernier n'était pas d'enfoncer un marché 32 bits et CD encore vierge, mais en fait de tester le marché, de tester ce qui n'est finalement qu'un premier prototype de machine grand public.

REAL FZ-1, KÉSAKO ?

Je vous rappelle que 3DO (au fait, ce sigle ne veut rien dire) est un standard et de nombreux constructeurs travaillent sur des machines différentes, mais pouvant lire les mêmes logiciels car basés sur le même processeur 32 bits de technologie RISC. Par exemple, sachez que la machine sortie aux États-Unis s'appelle la Real FZ-1 et est fabriquée par Panasonic (Real pour Realistic Entertainment Active Learning). Au Japon, c'est Matsushita qui s'est chargé de la distribution de la machine récemment (Matsushita est la maison mère de Panasonic). Mais d'autres constructeurs vont sortir une machine compatible 3DO dans le courant de 94 : Sanyo, Goldstar, AT&T, Creative Labs (qui développe aussi en ce moment une carte 3DO à destination des PC), Toshiba, Scientific Atlanta et Samsung, rien que ça... En fait, chaque machine sera basée sur le même système de base et les constructeurs proposent des versions différentes avec un bas, un milieu et un haut de gamme. Par exemple, le géant de la télécommunication aux États-Unis, AT&T, proposera une machine pouvant utiliser le téléchargement, la vidéo, le cinéma, etc. Les fins limiers de 3DO Company ne comptaient pas forcément vendre des tonnes de machines et encore moins contrôler un marché vide de concurrents pour 93-94. Par contre, leur but avoué est de tout massacrer en 95.

RENDEZ-VOUS EN 95...

D'ailleurs, la politique annoncée est plutôt contradictoire, puisque le récent succès de la 3DO au Japon a quand même boosté le nombre d'éditeurs travaillant sur des projets de jeux 3DO et a relancé l'ardeur des Américains. On nous annonce en effet des centaines de titres depuis belle lurette et on n'a pas vraiment joué à beaucoup de hits depuis la sortie de la machine. Il semble pourtant que 600 éditeurs mondiaux soient au travail et que 200 titres soient annoncés avant la fin de l'année. Parmi ces titres, ceux qui nous intéresseront le plus viendront du Japon et des grands éditeurs de jeux vidéo américains comme Electronic Arts (qui est associé au projet







Trip Hawkins n'est pas seulement le fondateur de 3DO Company. Depuis son entrée à Apple Computer comme employé n°68 en 1978, il s'est amusé à créer Electronic Arts que vous connaissez tous. Son avis sur la 3DO est donc plutôt important...

Pensez-vous que la Jaguar d'Atari risque de faire de l'ombre à la 3DO ?
T.H : Non ! Il s'agit vraiment d'une machine basée sur les cartouches et non d'une véritable plate-forme CD. Comparer la 3DO et la Jaguar, c'est comme comparer des pommes et des oranges. De plus, Atari manque de ressources pour lutter.
Et à propos du CDI ?
T.H : Le CDI est une bonne machine, mais la bécane est sur le marché depuis cinq ans et elle n'a toujours pas percé véritablement. De toute façon, le CDI n'a pas les capacités de la 3DO.
Quel est votre objectif pour cette année 94 ?
T.H : Mettre à la disposition du public quatre machines 3DO : Panasonic, AT&T, Sanyo et Matsushita. Cette dernière sortira au Japon en mars. Un autre objectif est de baisser considérablement les prix et enfin de proposer une centaine de titres sur le marché pour fin 94.
Combien de machines avez-vous vendues jusqu'à maintenant ?
T.H : Je ne peux pas répondre, ce n'est pas mon boulot.
Plus de 10 000 unités ?
T.H : Oui
50 000 ?
T.H : Question suivante !

INTERVIEW DE TRIP HAWKINS (3DO COMPANY, USA)



Mr Masayuki Takeuchi est responsable des ventes "multimédia" chez Matsushita au Japon. Rappelons que Matsushita est la troisième entreprise japonaise et la maison mère de Panasonic. On parle ici d'entreprise d'électronique qui fabrique du hardware bien sûr. Complètement impliquée dans le projet Real FZ-1 américain, Matsushita vient de distribuer la 3DO au Japon à grands renforts de publicités tapageuses dans ses nombreux points de vente.

Quelle a été la date de lancement de la 3DO au Japon ?

M.T : La 3DO a été lancée le 8 mars au prix de 54 800 yens (3 500 francs). En un mois, nous avons vendu 100 000 pièces, ce qui est plutôt bon signe.

Comment situez-vous cela par rapport aux principaux concurrents Sega (Saturn), Atari (Jaguar) et Sony (PSX)?

M.T : Actuellement, la 3DO n'a pas de concurrent, ce n'est pas une console comme la Jaguar et ce n'est pas non plus un ordinateur, c'est autre chose. De plus, technologiquement, la 3DO n'a pas de concurrent non plus, puisque c'est actuellement la seule machine de nouvelle génération disponible. Avec la carte MPEG, qui sera disponible courant juillet pour 29 800 yens (2 000 francs), cette machine deviendra encore plus performante.

Combien d'éditeurs comptent développer sur 3DO au Japon ?

M.T : Actuellement, nous comptons 150 éditeurs japonais parmi 550 licenciés dans le monde. Les plus gros éditeurs japonais qui développent sur 3DO sont : Konami, Capcom, Bandai, Namco, etc.

Des rumeurs parlent de Street Fighter II sur 3DO. Est-ce réaliste ?

M.T : Tout à fait ! Capcom annonce effectivement le développement de ce titre sur notre machine. Il devrait d'ailleurs comporter des scènes du film que Capcom tourne à Hong-Kong.

Quels sont vos objectifs de vente d'ici à la fin 94 ?

M.T : Nous espérons vendre 500 000 3DO au Japon avant l'année prochaine. Matsushita, la plus grosse entreprise japonaise, s'est donné les armes pour réussir.

INTERVIEW DE MASAYUKI TAKEUCHI MATSUSHITA, JAPON

3DO comme le sont Matsushita (Panasonic), AT&T, Time Warner et MCA). Au Japon, Konami et Capcom ont récemment décidé de développer des jeux 3DO et ce n'est pas pour nous fourguer des éducatifs ou des simulateurs de navette spatiale ! C'est sans doute la raison de ce succès au Japon qui m'a décidé à faire ce dossier 3DO, car on le sait tous, si Atari s'est planté en 1980 et si la Jaguar risque gros en ce moment, c'est à cause des éditeurs de jeux japonais, les grands spécialistes en matière de jeux vidéo en arcade et sur console. Il ne faut pas se leurrer, maintenant que la 3DO perce au Japon, cette machine peut être aussi considérée comme une nouvelle console. Mais au fait, pourquoi chacun d'entre nous ne possède-t-il pas cette nouvelle console, et pourquoi les 100 000 premiers exemplaires de la Real FZ-1 ne sont-ils pas partis comme des petits pains ? À cause du seul réel inconvénient de la 3DO : son prix complètement prohibitif et déraisonnable. Jugez-en plutôt : on pouvait se procurer cette machine en France pour une somme de 7 000 francs en import lors de sa sortie. Aujourd'hui, il faut compter dans les 5 000 francs pour se trouver une 3DO compatible PAL (tranformée donc). Ces prix démentiels ne sont pas dus à la commission des distributeurs import, mais tout simplement au prix d'origine de la machine vendue très cher aux États-Unis.

FICHE TECHNIQUE

FICHE TECHNIQUE
PROCESSEUR : ARM60 RISC 32 BITS
FRÉQUENCE : 12,5 MHZ
RAM : 2 MO
RAM VIDÉO : 1 MO
MÉMOIRE CACHE : 32 KO
SON : DSP 16 BITS EN PCM (STÉRÉO 44,1 KHZ)
VIDÉO : NTSC, COMPOSITE, S-VIDÉO
AFFICHAGE : 640 X 480 EN 16,7 MILLIONS DE COULEURS
EXTENSION : PORT ARRIERE, PORT LATÉRAL (CARTE MPEG-1)
PORT JOYSTICK : 1 EN FAÇADE (LES AUTRES EN SÉRIE)
TAILLE : 284 X 268 X 88 MM
POIDS : 3 KG
LECTEUR CD : 300 KO/S, 280 MS

3 000 BALLES, ÇA VOUS INTÉRESSE TOUJOURS PAS ?

À l'heure où vous lirez ces lignes, le prix de la 3DO sera de 499 dollars (3 500 francs) aux États-Unis et les Japonais la trouveront au même prix (54 800 yens). Cette baisse des prix augure-t-elle du pire pour l'entreprise 3DO Company ou s'inscrit-elle tout simplement dans la politique de celle-ci ? Personne ne le sait vraiment. Mais même si le prix a fortement baissé (pour une machine identique), il reste à 3 500 francs et fait de la 3DO une machine encore chère. D'après Trip Hawkins, la concurrence entre Sega, Sony et 3DO (en ce qui concerne les nouvelles consoles) n'a pas lieu d'être. La 3DO est beaucoup plus performante que les futures bécanes concurrentes et son aspect multimédia est novateur. Là, on peut se permettre de douter un peu car les capacités (annoncées) de la Saturn et de la PSX sont plutôt supérieures à celles de la 3DO. Là aussi, restons humbles et attendons. Le fait est que, malgré son prix, la 3DO est disponible alors que les deux machines citées avant ne le seront que dans un an. Vous pouvez très bien aller acheter une 3DO import après avoir lu cet

article, c'est quand même un plus non négligeable, la console existe vraiment. Et les jeux, me direz-vous... Eh bien, ils sortent timidement et, il faut bien le dire, ne cassent pas vraiment encore la baraque. Par contre, ils augurent du meilleur et montrent de quoi est capable cette console. A vous de transposer cela ensuite dans vos esprits créatifs et de faire un parallèle entre les capacités effarantes de la console et le fait que, par exemple, Konami ou Capcom développent en ce moment des jeux pour la machine... Quoi qu'il en soit, nous ne vendons pas la peau de l'ours à Joypad..., tout comme nous ne l'avions pas vendue pour la Jaguar d'Atari (quoi qu'en disent certains qui oublient de regarder le dessin du sommaire tous les mois). Nous voulions juste vous présenter précisément cette 3DO dont tout le monde commence à parler et qui fait un tabac au Japon. À vous de juger les premiers clichés de jeux et surtout d'attendre l'année 95, l'année de tous les dangers !

ET MAINTENANT, LES JEUX...

Le principal problème de la 3DO reste sa ludothèque limitée. On dénombre une quarantaine de logiciels (dont la moitié n'est pas vraiment des jeux) sortis à ce jour aux États-Unis, et seulement une dizaine de valables pour nous autres, les amateurs de consoles. Mais pas de panique, plus de 600 éditeurs se disent licenciés 3DO en ce moment dans le monde (en comptant les Japonais). 200 kits de développement sont disséminés un peu partout dans le monde et les plus grands éditeurs sont sur le coup. Même si cela fait un an que l'on nous répète les mêmes arguments, il semble que la machine soit en marche. Les Silicon Graphics fonctionnent à plein tube et les Electronic Arts, Microprose, Interplay, Accolade, Spectrum Holobyte, Crystal Dynamics nous préparent des petits chefs-d'œuvre. On va donc se taper les désormais classiques jeux en Motion Video (qui existent déjà sur Mega CD), des jeux plus originaux, de l'aventure et même de l'arcade avec les jeux japonais. Pour parler de ce nouveau marché (qui a créé une véritable surprise), après des premiers titres plutôt... japonais (je veux dire plutôt bizarres dans leur style), on peut s'attendre à des gros titres d'arcade. À propos de jeux bizarres et de premiers essais, je vous raconte tout sur ceux que j'ai vu tourner en exclu, et surtout, je ne crache pas dans la soupe, je dis ce que je pense (tout n'est pas forcément bon). Si vous voulez, cela va se passer comme ça : on jouera à Fifa Soccer Remix pour Noël, à Super Street Fighter II' Turbo X Y Z l'année prochaine, et Doom ou Syndicate en réseau l'année suivante. Pour sûr, la 3DO risque de bien nous occuper. En attendant, les pages qui suivent vous présentent les jeux sortis et en cours de développement aux États-Unis pour finir par des images exclusives des premiers jeux japonais sur 3DO. Alors, on les teste le mois prochain ou pas ces jeux américains et japonais ? À vous de nous le dire !

LES TITRES PRÉVUS AU JAPON

Nous vous présentons en exclusivité les titres annoncés au Japon et qui seront même sortis lorsque vous lirez ces lignes. Ceux-là, on les a traités à la façon "Preview", yeah !

ULTRAMAN

ÉDITEUR : BANDAI



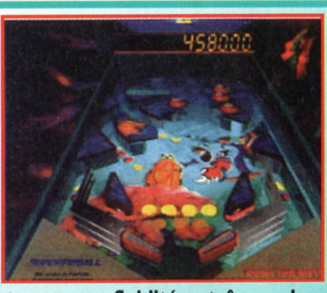


Bandai n'a peut-être pas choisi le plus beau des héros pour un de ses premiers jeux sur 3DO (l'autre étant DBZ). Ultraman est en effet un super héros nippon très moche et complètement démodé avec son collant brillant et sa tête de mouche. Mais les Japonais en ont toujours été fous, en sont fous et en seront toujours fous. Les jeux basés sur ce personnage sur les autres consoles ont toujours été catastrophiques (des beat-them-up à deux francs et mal réalisés). Alors voilà, Bandai retente le coup sur 3DO et avec quoi ? Avec un beat-them-up, of course ! Mais attention, un beat-them-up super grande classe. Les graphismes sont digitalisés, autant pour les décors que pour les sprites, et des scènes d'attaque en 3D sont incluses entre les combats en vue de profil. Ces derniers se déroulent avec des zooms (trois différents) qui interviennent en temps réel selon les mouvements des personnages. C'est assez impressionnant et c'est surtout très beau. Par contre, la maniabilité ne s'annonce pas vraiment différente de ce que l'on a déjà connu (et détesté sur SFC). On attend le test le mois prochain...



FIRE BALL

ÉDITEUR : DATAWORKS



Le premier flipper sur 3DO s'annonce comme grandiloquent avec une vue bien spéciale à la Behind The Mask sur SFC (testé dans ce numéro). Vous pouvez jouer à cinq flippers différents et il est vraiment extraordinaire de voir la boule se déplacer aussi rapidement et avec une fluidité extrême, alors que tous les bumpers et éléments sont en 3D. C'est de loin ce que l'on fait de plus réaliste. C'est même plus réaliste qu'un vrai flipper de café, j'exagère à peine ! Je ne peux même pas attendre de tester ce jeu pour vous, je ne peux pas...

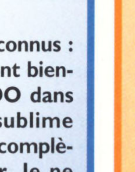


WACKY RACES

ÉDITEUR : FUTURE PIRATES



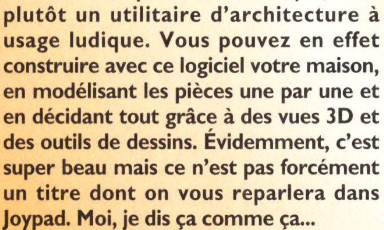




Vous les avez tous reconnus : Satanas et Diabolo vont bientôt débarquer sur 3DO dans un jeu absolument sublime graphiquement, mais complètement nul à pleurer. Je ne devrais pas m'avancer dans une preview, mais ce jeu s'annonce vraiment comme une simulation qui ne plaît qu'aux Japonais. C'est vraiment malheureux car les graphismes et les animations sont tout bonnement sublimes (du jamais vu). Les différents bolides sont dessinés en Ray Tracing, une technique qui représente les objets 3D avec des détails et des éclairages qui varient en fonction de la position de l'objet. Les courses se déroulent comme dans le dessin animé, mais en plus beau et en 3D avec des vues cinématographiques. Bref, un déluge de pixels qui vous laissent bouche-bée. J'attends le test du mois prochain pour détruire l'intérêt ludique qui est quasiment nul. Parier et simuler des courses n'est vraiment pas le but d'un jeu sur console.

VIRTUAL HOUSE

ÉDITEUR : MATSUSHITA





Ce titre n'est pas vraiment un jeu, mais plutôt un utilitaire d'architecture à usage ludique. Vous pouvez en effet construire avec ce logiciel votre maison, en modélisant les pièces une par une et en décidant tout grâce à des vues 3D et des outils de dessins. Évidemment, c'est super beau mais ce n'est pas forcément un titre dont on vous reparlera dans Joypad. Moi, je dis ça comme ça...

MURDER IN KYOTO

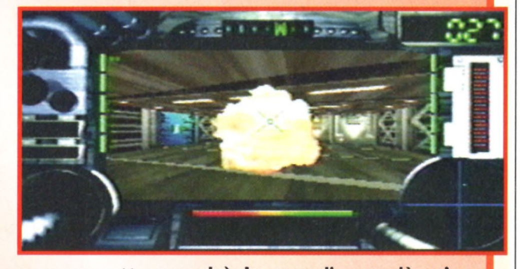
ÉDITEUR : MATSUSHITA



Murder in Kyoto est ce que l'on appelle de l'aventure vidéo, puisqu'il s'agit d'élucider un meurtre mystérieux dans un jeu qui se déroule en séquences filmées. Vous devez choisir les bonnes solutions et la marche à suivre. Vous découvrez le résultat par des petites scènes vidéo. C'est super beau et forcément réaliste puisqu'en Motion Video (pas Full, pas encore). Bon, je vous donne mon avis sur l'intérêt ludique, là !

TETSUJIN

ÉDITEUR : SYNERGY



Astéro-haches ! Goldorak est de retour et il s'appelle Tetsujin (un nom qui rappellera de grands moments aux possesseurs de Nec et même de Megadrive, un des premiers shoot-them-up sur cette console). Je veux dire par là qu'un Tetsujin est un gros robot énorme qui se balade dans des dédales de couloirs métallisés où rode la mort qui tue... Complètement inspiré de Wolfenstein (plutôt Doom devrais-je dire), ce jeu se déroule dans l'espace et plus précisément dans une station orbitale infestée de trucs bizarres. Le jeu se déroule en 3D avec une bonne part d'aventure et parfois quelques tirs sur des ennemis plutôt mous. Graphiquement de très bonne facture, le jeu ne m'a pas vraiment fait hurler, comparé à Doom sur PC. C'est surtout l'animation qui est hyper fluide. Mais ne nous avançons pas, le test nous dira si Tetsujin est un bon jeu d'aventure et d'action ou une simple démo sur 3DO.



DRAGON BALL Z

ÉDITEUR : BANDAI

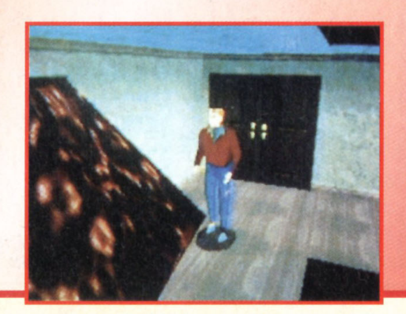
Eh bien oui, il le fallait un jour, Dragon Ball fait son apparition sur 3DO. Bien entendu, vous le saviez déjà si tout comme moi vous vous étiez jeté sur le magnifique (?), splendide (?), non, merveilleux dossier du mois dernier. Mais ce que nous n'avions pas évoqué le mois dernier, pour cause de manque d'infos, nous allons le faire ici : le jeu, qui se jouera toujours avec un punching-ball, pourra aussi être joué au paddle ; et surtout, des autres personnages seront disponilbles au moment de la sortie du jeu. Vous pourrez jouer à deux en même temps dans un jeu dont le principe rappellera celui de Yuyu Hakusho sur console SFC... Pour sûr, DBZ est un titre à suivre de très très près sur 3DO !



DR HAUSER

ÉDITEUR : RIVERHILL SOFT

C'est incroyable ce que ce jeu ressemble à Alone In The Dark sur PC ! Vous guidez en effet un personnage qui se déplace dans une maison et qui doit utiliser des objets au bon endroit pour pouvoir progresser. Le scénario se situe plutôt au ras des pâquerettes puisque les indications sont plutôt rares. En fait, vous devez vous débrouiller pour vous sortir de cette maison hantée en trouvant les objets et en sachant les utiliser comme il faut. Les décors sont en 3D mappée et le héros en 3D pleine. Tout est géré en 3D avec les vues cinématographiques que l'on connaît dans Alone. La fluidité est réellement impressionnante. Rendez-vous pour un test un jour dans l'au-delààààààà !



THEATRE WAR

EDITEUR : MATSUSHITA

J'adore ! Le genre de jeu qui va beaucoup nous amuser : une simulation de mini-théâtre. Je vous explique : vous devez monter une petite démo avec des automates sur une scène de théâtre. Vous choisissez une musique, des personnages, un décor, des gimmicks et c'est parti pour ce "Make My Theatre" version 3DO. Les graphismes sont évidemment au top, mais le jeu reste une simulation de managing, inintéressant donc, hop là ! à la trappe ! Les séquences intermédaires sont par contre de toute beauté, avec des balades ultra fluides et réalistes dans les couloirs du théâtre.





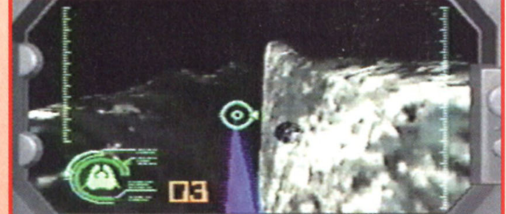


BURNING SOLDIER

EDITEUR : MATSUSHITA







Il en fallait un, eh bien le voilà, le shoot-them-up 3D dans l'espace avec des caillasses qui arrivent de partout. Ça décoiffe et c'est assez réussi ma foi, mais sans véritablement d'intérêt comparativement à Total Eclipse. Les textures des objets que vous rencontrez, lors de vos périgrinations, sont carrément inédites sur une console de jeu, à tel point qu'on dirait de l'arcade. Vivement que Konami et les autres utilisent ce genre de technique.. Ça va saigner !

BUICHI TERASAWA'S TAKERU

ÉDITEUR : FUN PROJECT

Après Dragon's Lair, voici le second jeu interactif basé sur un dessin animé à sortir sur 3DO.
Cette fois, il vient du Japon et s'adresse aux fanas de Buichi Terasawa connu pour son génialissime Cobra. Le jeu est en 32 000 couleurs (la plupart des images du jeu ont été créées sur Mac) et propose une suite de séquences animées qui se déroulent selon vos choix. Rapidité et dextérité sont à l'ordre du jour. Quinze épisodes vous attendent avec de la violence mais aussi de la romance, ah que je vous le dis ! Les amateurs de mangas et d'animation japonaise ne manqueront pas ce titre, qui s'annonce aussi amusant



ET LES USA DANS TOUT ÇA ?

Aux États-Unis, de nombreux titres sont déjà en vente, et beaucoup d'autres sont à venir. Nos amis de Joystick nous ont devancés depuis un an en testant les jeux sortis aux États-Unis (même si la 3DO ne possède pas de clavier, vous savez ce machin avec des tonnes de petites touches). Nous reviendrons sur ces jeux le mois prochain dans la suite de ce dossier spécial 3DO avec un tour d'horizon complet et en images des jeux américains. On fera le point sur le mini-référendum ci-dessous. N'oubliez pas d'y répondre en masse, vous pourrez gagner notre considération éternelle (Tonton Steph invitera les gagnants à une paëlla-karaoké-party). Au fait, comment faire pour gagner au référendum ? Il suffit de répondre "oui", voilà !

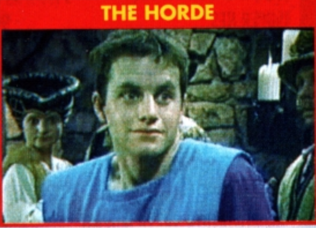
TOTAL ECLIPSE



CRASH N'BURN



THE HORDE



STAR TREK THE NEXT GENERATION



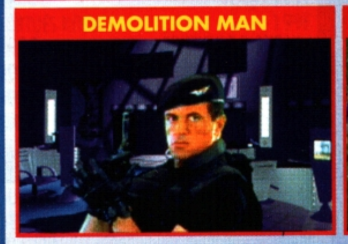
NDI WAY WARRIOR



NIGHT TRAP



DEMOLITION MAN



JOHN MAIDDEN FOOTBALL



MINI-RÉFÉRENDUM 3DO

À RENVOYER À JOYPAD, 10, RUE THIERRY-LE-LURON, 92300 LEVALLOIS-PERRET

❒ Oh ben OUI alors, ce serait super de voir les nouveautés 3DO dans Joypad qui, je le signale au passage, est le meilleur magazine de jeux vidéo du monde.

❒ Oh ben NON alors, ce serait nul de voir les nouveautés 3DO dans Joypad qui, je le signale au passage, est le meilleur magazine de jeux vidéo du monde.

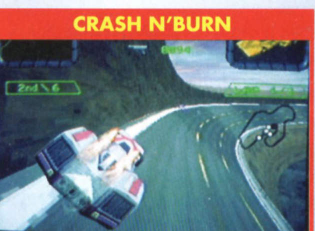
ET LES USA DANS TOUT ÇA ?

Aux États-Unis, de nombreux titres sont déjà en vente, et beaucoup d'autres sont à venir. Nos amis de Joystick nous ont devancés depuis un an en testant les jeux sortis aux États-Unis (même si la 3DO ne possède pas de clavier, vous savez ce machin avec des tonnes de petites touches). Nous reviendrons sur ces jeux le mois prochain dans la suite de ce dossier spécial 3DO avec un tour d'horizon complet et en images des jeux américains. On fera le point sur le mini-référendum ci-dessous. N'oubliez pas d'y répondre en masse, vous pourrez gagner notre considération éternelle (Tonton Steph invitera les gagnants à une paëlla-karaoké-party). Au fait, comment faire pour gagner au référendum ? Il suffit de répondre "oui", voilà !

TOTAL ECLIPSE



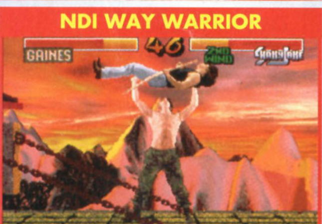
CRASH N'BURN



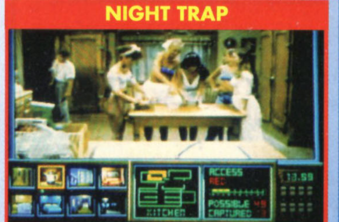
STAR TREK THE NEXT GENERATION



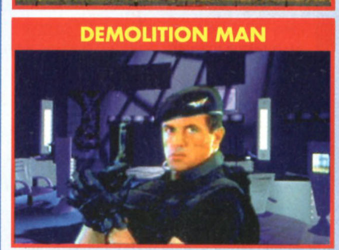
NDI WAY WARRIOR



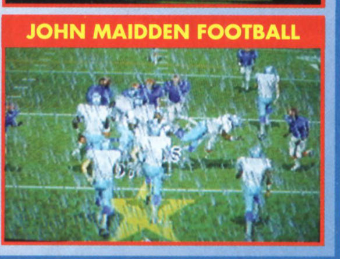
NIGHT TRAP



DEMOLITION MAN



JOHN MAIDDEN FOOTBALL



MINI-RÉFÉRENDUM 3DO

À RENVOYER À JOYPAD, 10, RUE THIERRY-LE-LURON, 92300 LEVALLOIS-PERRET

❒ Oh ben OUI alors, ce serait super de voir les nouveautés 3DO dans Joypad qui, je le signale au passage, est le meilleur magazine de jeux vidéo du monde.

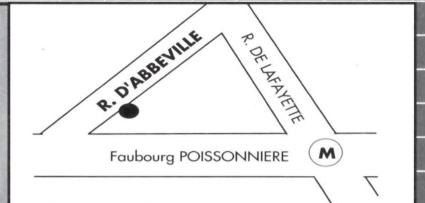
❒ Oh ben NON alors, ce serait nul de voir les nouveautés 3DO dans Joypad qui, je le signale au passage, est le meilleur magazine de jeux vidéo du monde.

STOCK ★ ★ GAMES

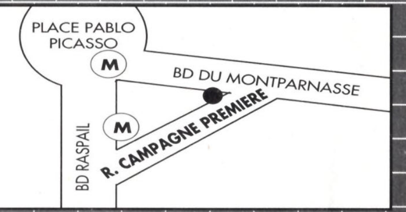
1 ere CHAINE DE MAGASINS DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS À PARIS !!!!

Le Spécialiste des Jeux Vidéo

STOCK GAMES GARE DE L'EST
23, rue d'Abbeville
75009 PARIS
Tél. : (1) 44 63 02 49
Métro Poissonnière ou Gare de l'Est



STOCK GAMES MONTPARNASSE
4, rue Campagne-Première
75014 PARIS
Tél. : (1) 43 35 32 10
Métro Raspail ou Vavin



SUPER FAMICOM

SOULBLADER	149F
NBA ALL STAR	199F
SLAM DUNK	199F
HAMMERING HARRY	399F
BASTARD	399F
HOKUTO NO KEN 7	499F
SUPER R-TYPE III	499F
HUMAN GP N°2	499F
BOMBER MAN 94	549F
DRAGON BALL Z N°3 ACTION	549F
MUSCLE BOMBER	549F
RANMA 1/2 N°4	589F

SUPER NES

BRETT HULL HOCKEY	449F
STANLEY CUP	449F
BATTLE CARS	479F
SUPER METROID	479F
BUGS BUNNY RAMPAGE	499F
LEGEND	499F
OGRE BATTLE	499F
NINJA WARRIORS	499F
KNIGHT OF ROUND	499F
EYE OF BEHOLDER	499F
STUNT CAR FX	529F
FATAL FURY 2	529F

MEGADRIVE

DUNE 2	389F
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	389F
NHL HOCKEY 94	389F
JOHN MADDEN FOOT 94	389F
JUNGLE BOOK	429F
ART OF FIGHTING	429F
LAND STALKER	449F
NBA JAM	479F
SONIC 3	529F
FATAL FURY 2	529F
DRAGON BALL Z	529F
VIRTUA RACING	579F

CONSOLES ET ACCESSOIRES

PC ENGINE GT	1450F
NEC DUO-R	2150F
NEO GEO SEULE	1890F
MEGA CD 2 FR + 1 JEU	1790F
[illegible]	[illegible]49F
[illegible]	[illegible]99F
[illegible]	[illegible]90F
[illegible]	[illegible]49F
[illegible]	[illegible]29F
[illegible]	[illegible]79F
[illegible]	[illegible]79F
[illegible]	[illegible]29F
CABLE RGB SNES/SFC	99F
QUINTUPLEUR SNIN/SNES/SFC	199F
JOYPAD SUPER NINTENDO	129F
2 JOYPAD SNIN INFRA-ROUGE	249F
ADAPTATEUR FX 60 HZ	99F

3DO FZ1

3DO PAL VERSION + 2 JEUX	*4490F*
LEMMINGS	349F
JOHN MADDEN FOOT 94	389F
OUT OF THIS WORLD	389F
THE HORDE	389F
SUPER WING COMMANDER	389F
TOTAL ECLIPSE	429F
MONSTER MANOR	429F
MAC DOG MC CREE	429F
MEGA RACE	429F
SEWER SHARK	429F
NIGHT TRAP	429F

ET ENCORE D' AUTRES !!!

SUPER NINTENDO

KICK [illegible]	[illegible]F
PSG	479F
FIFA INT SOCCER	479F
VIRTUAL SOCCER	479F
ERIC CANTONA	429F
VAL D' ISERE CHAMPIONSHIP	429F
ROCK' N ROLL RACING	449F
SCHTROUMPFS	449F
NHL HOCKEY 94	449F
NBA JAM	479F
DRAGON BALL Z N°3	549F

NEC

ARCADE CARD DUO +
FATAL FURY 2 CD OU
ART OF FIGHTING CD **1290F**

FATAL FURY	CD	499F
ART OF FIGHTING	CD	499F
DRACULA X	CD	499F
FORMATION SOCCER J LEAGUE		499F

BOMBER MAN'94 + 1 JOY + 1 QUINTU **429F**

NEO GEO

KARNOV' S REVENGE	1390F
ART OF FIGHTING 2	1390F
WIND JAMMER	1390F
SUPER SIDEKICKS 2	1490F

3615 code STOCK GAMES



SERVICE APRES-VENTE REPARATION MODIFICATION
DE VOS CONSOLES, C' EST AU
48.05.48.23
CHEZ STOCK GAMES



SERVEUR STOCK GAMES 36 68 30 36
INFORMATIONS/NEWS/MATERIELS/OCCASIONS

Réservez, commandez par téléphone ou minitel et payez par CB !

Horaire d'ouverture : Du Lundi au Samedi de 10 h 30 à 13 h 00 et de 14 h 00 à 19 h 00

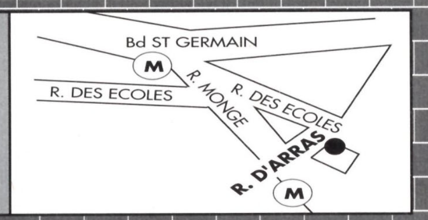
NOUS RACHETONS VOS JEUX ET CONSOLES AUX ** MEILLEURS PRIX **

TOUS NOS JEUX ET CONSOLES SONT ** TESTES ET GARANTIS **

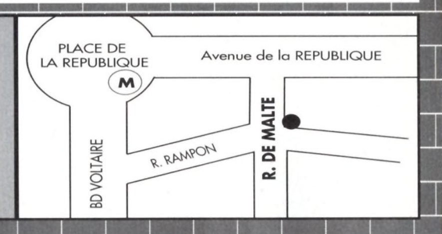


Le Spécialiste des Jeux Vidéo

STOCK GAMES JUSSIEU
3, rue d'Arras
75005 PARIS
Tél. : (1) 44 07 04 61
Métro Cardinal Lemoine - Jussieu



STOCK GAMES REPUBLIQUE
44, rue de Malte
75011 PARIS
Tél. : (1) 48 05 48 23
Métro République



SNES - SNIN OCCASIONS

SUPER NINTENDO SEULE	499F
STREET FIGHTER 2	99F
SKY MISSION	149F
WWF WRESTLEMANIA	149F
PILOTWINGS	149F
SUPER R-TYPE	149F
E.D.F	149F
ADDAMS FAMILY	149F
BART' S NIGHTMARE	149F
UN SQUADRON	149F
CASTLEVANIA IV	149F
ROAD RUNNERS	149F
SUPER TENNIS	149F
SUPER SOCCER	149F
F ZERO	149F
GHOULS AND GHOSTS	149F
ANOTHER WORLD	149F
SUPER WING COMMANDER	149F
SPIDERMAN	149F
AXELAY	149F
STAR WING	149F
DRAGON' S LAIR	149F
KICK OFF	149F
KING ARTHUR	149F
ALIEN 3	199F
TORTUES NINJA	199F
SUPER PROBOTECTOR	199F
ADVENTURE ISLAND	199F
JOE AND MAC	199F
DRAGON BALL Z JAP	*199F*
WORLD CLASS BASKET	199F
STAR WARS	199F
SUPER ALESTE	199F
BEST OF THE BEST	199F
ALADDIN	*199F*
KRUSTY' S FUN HOUSE	199F
TOP GEAR	199F
STREET FIGHTER 2 TURBO	249F
MORTAL KOMBAT	*249F*
MARIO ALL STARS	249F
JURASSIC PARK	249F
COOL SPOT	249F
GOOF TROOP	249F
MAGICAL QUEST	249F
MARIO KART	249F
BUBSY	249F
NIGEL MANSELL	299F
NHLPA HOCKEY 93	249F
BOMBERMAN 93	299F
POCKY AN ROCKY	299F
F1 POLE POSITION	299F
RANMA 1/2 2	299F
FLASHBACK	299F

NEO GEO OCCASIONS

NEO GEO SEULE	*1490F*
NEO GEO + 1 JEU A 299F	*1690F*
NAM 1975	299F
CYBER LIP	299F
KING OF THE MONSTER	299F
MAGICIAN LORD	*299F*
SUPER SPY	299F
RIDING HERO	299F
BLUE'S JOURNEY	349F
BASEBALL 2020	349F
NINJA COMBAT	349F
BURNING FIGHT	349F
JOY JOY KID	399F
ALPHA MISSION 2	*399F*
SENGOKU	399F
BASE BALL STAR	399F
GHOST PILOTS	399F
FATAL FURY	399F
CROSSED SWORD	399F
WORLD HEROES	399F
ROBO ARMY	499F
THREE COUNT BOUT	499F
ART OF FIGHTING	*499F*
EIGHT MAN	499F
TRASH RALLY	499F
FATAL FURY 2	549F
SENGOKU 2	549F
WORLD HEROES 2	*599F*
MUTATION NATION	599F
SOCCER BRAWL	599F
FOOTBALL FRENZY	599F
BASEBALL STAR 2	699F
LAST RESORT	799F
SUPER SIDEKICKS	*849F*
VIEW POINT	899F

MEGADRIVE OCCASIONS

MEGADRIVE SEULE	*399F*
ALTERED BEAST	49F
SONIC	49F
STRIDER	99F
SPIDERMAN	99F
QUACKSHOT	*99F*
STREET OF RAGE	99F
FANTASIA	129F
CASTLE OF ILUSSION	129F
FORGOTTEN WORLD	129F
FATAL REWIND	129F
SHINOBI	129F
SHADOW OF THE BEAST	149F
F22 INTERCEPTOR	149F
TERMINATOR 2	149F
STEEL TALONS	149F
BATMAN RETURNS	149F
TAZMANIA	149F
MICKEY AND DONALD	149F
OLYMPIC GOLD	149F
BACK TO THE FUTURE 3	149F
SPLATTER HOUSE 2	199F
EUROPEAN CLUB SOCCER	*199F*
SUNSET RIDERS	199F
STREET OF RAGE 2	199F
SONIC 2	199F
JURASSIC PARK	199F
FATAL FURY	199F
COOL SPOT	199F
ALADDIN	249F
FLASH BACK	*249F*
STREET FIGHTER 2'	299F
ROCKET NIGHT ADVENTURE	299F
MORTAL KOMBAT	299F
ETERNAL CHAMPION	349F

NEC OCCASIONS

CORE GRAFX SEULE		*399F*
CYBER CORE		69F
DRAGON SPIRIT		69F
TOY SHOP BOYS		99F
VIGILANTE		99F
RABIO LEPUS SPECIAL		99F
1943		99F
CYBER COMBAT POLICE		129F
SUPER STAR SOLDIER		129F
DRAGON EGG		129F
POWER ELEVEN		129F
PC KID 2		*149F*
FINAL MATCH TENNIS		199F
AVENGER	CD	99F
PSYCHIC STORM	CD	149F
STAR PARODIA	CD	249F
VALIS	CD	349F

GAME BOY OCCASIONS

GAME BOY SEULE 199F	
MARIO LAND	99F
DOUBLE DRAGON	99F
NEMESIS	99F
TRACK AND FIELD	129F
GARGOYLE' S QUEST	129F
JOE AND MAC	129F
PRINCE OF PERSIA	129F
FORTRESS OF FEAR	129F
DR FRANKEN	129F
MARIO LAND 2	149F
ZELDA	149F

ET BIEN D' AUTRES ENCORE !!!!

REVENDEURS, CONTACTEZ NOUS !!!

☎ 44 07 04 61

Livraison colissimo en 24 h ou 48 h
dans la limite des stocks disponibles

Toutes les marques citées sont des marques déposées
Tous les jeux sont testés et garantis

BON DE COMMANDE

A RENVOYER À : STOCK GAMES
44 RUE DE MALTE 75011PARIS - TEL : (1) 48.05.48.23

RC PARIS B 938388268

NOM : .... PRENOM : ....
ADRESSE : ....
CP : .... VILLE : .... TEL : ....

REGLEMENT
- CARTE BLEUE ❑
- N° CARTE BLEUE I_I_I_I_I
- I_I_I_I_I I_I_I_I_I I_I_I_I_I
- DATE D'EXPIRATION I_I_I I_I_I
- MANDAT-LETTRE ❑
- CONTRE REMBOURSEMENT ❑ SIGNATURE
- CHEQUE ❑

TITRES	CONSOLES	QT	PRIX

FRAIS DE PORT + 50 F CONSOLES
FRAIS DE PORT + 30 F CARTOUCHES

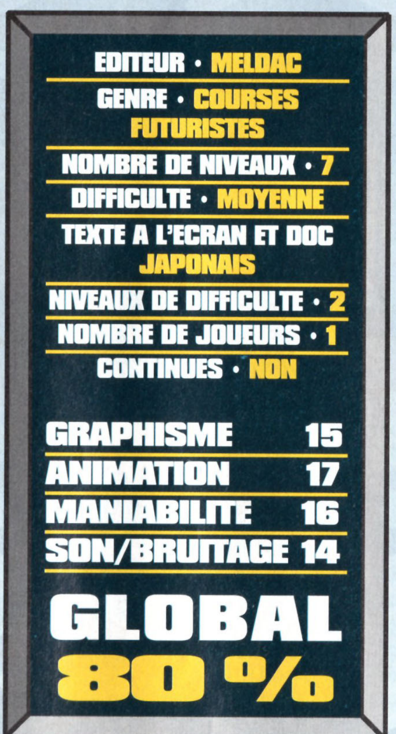




ATTENTION AU TREMPLIN !

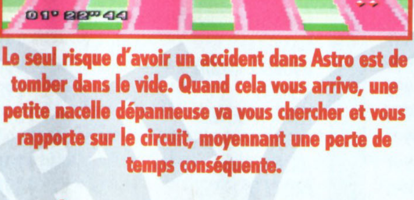


ASTRO GO! GO!



F-Zéro s'est fait un lifting et grâce à cet Astro Go ! Go ! , le mode 7 de la SFC repeint le béton en couleur. Les pixels n'en croient pas leurs yeux et le délire est au rendez-vous, je vous le dis ! Cinq véhicules sont à votre disposition et leur nom fait déjà penser que leurs créateurs avaient abusé du saké quand ils les ont créés. Jugez-en plutôt : vous pouvez choisir un dauphin bleu (Blue One et son conducteur Jet) ou encore un scorpion (Gyro Type 2 et son conducteur EO), sans parler de l'abeille rose bonbon (Luna Bee). Les cinq circuits proposés peuvent être utilisés en mode "Time Trial", le fameux mode vous permettant de battre les records du tour. Évidemment, la course en elle-même vous fera rencontrer les quatre autres personnages. Les courses se déroulent en mode 7 dans la grande tradition des graphismes pixélisés et des rotations violentes. Vous pouvez toucher vos adversaires, mais cela vous fait ralentir. Les seuls gros pépins proviennent des chutes dans les trous ou les dérapages dans le vide. Une grue vous ramène sur le circuit moyennant une perte de temps considérable.

On a le choix : cinq petits bolides sont à votre disposition avec des conducteurs différents ayant chacun leur spécialité propre. Il y a Baribroon le squelette avec son Barivehicle ou encore Love la starlette avec sa Luna Bee.



Le seul risque d'avoir un accident dans Astro est de tomber dans le vide. Quand cela vous arrive, une petite nacelle dépanneuse va vous chercher et vous rapporte sur le circuit, moyennant une perte de temps conséquente.



À droite, se trouve votre position par rapport aux autres concurrents. Vous remarquez qu'il va falloir jouer très serré, car tout le monde se trouve dans un mouchoir de poche. Ne loupez pas la marche...

JURASSIC LEVEL

Pas de dinosaures sur ce circuit, mais des trous qui viennent vous ralentir car y tomber revient à perdre un temps monstrueux. Vous pouvez activer ces trous (les ouvrir ou les fermer) en passant sur certains interrupteurs.

Je suis un grand fan des courses de voitures utilisant le mode 7 sur SFC. Mon préféré reste évidemment le mythique F-Zéro suivi tout de même de près par Exhaust Heat II (et pas Human GP comme la plupart de mes collègues, mais néanmoins amis TSR et Trazom), sans oublier Mario Kart. Le genre étant plutôt rare, c'est avec joie que j'ai accueilli l'arrivée en fanfare d'Astro Go! Go! Les graphismes sont colorés et l'action au rendez-vous. Quand on aime les courses en mode 7 et le délire de Mario Kart, on ne peut être déçu par les cinq circuits. On retrouve aussi l'option Time Trial qui permet de sauvegarder des records. Mais au final, l'intérêt ludique et la durée de vie pêchent quelque peu. Les adversaires sont trop peu nombreux pour offrir un challenge passionnant et le jeu à deux est impossible. Ce jeu est bien réalisé (c'est du mode 7, ne vous attendez pas à des détails monstrueux), mais risque de lasser les "non accros" du genre. Moi, j'en suis un, alors... OLIVIER



- Le retour du mode 7 !
- Un délire de couleurs.
- Des courses originales.



- Pas de jeu à deux.
- Pas assez de concurrents.
- Un jeu qui manque d'intérêt.



C'EST NOUS LES GARS DE LA MARINEUUU !

SAILOR MOON R



EDITEUR • BANDAI
GENRE • BEAT THEM UP
TEXTE A L'ÉCRAN ET DOC
ANGLAIS & JAPONAIS
GLOBAL
40 %

Bandai ne se foule pas vraiment dans ses adaptations de dessins animés sur Super Famicom. On se rappelle le premier Dragon Ball Z bâclé. Et encore, ce jeu était cent fois plus intéressant que cette version complètement nulle de Sailor Moon. Bandai va peut-être récidiver le coup du doublé DBZ (d'ailleurs, on attend un Sailor Moon S sur SFC), mais cette fois, personne n'aura acheté ce Sailor Moon R. Les graphismes sont indignes des productions actuelles, la maniabilité est ultra mauvaise et l'intérêt du jeu nul. Ce grave constat d'échec vient du fait que les coups sont peu nombreux et le jeu bien trop lassant. On retrouve pourtant toute l'ambiance du dessin animé avec des sprites très grands (des jambes longues et des tailles longilignes) et toutes les copines Sailor Moon de Bunny (Usagi). Cela ne suffit pas à nous faire oublier ce lamentable spectale manquant de couleurs, de rythme, de tout en fait ! Le jeu me rappelle un peu Ultraman, pour vous faire comprendre le degré de gravité de la situation. C'est une grosse déception quand on connaît le succès du dessin animé au Japon et que l'on sait qu'il commence à bien cartonner en France. Cette cartouche import est à éviter, car vous ne pourrez jamais l'échanger ou la revendre, personne n'en voudra. On laisse tomber et on attend la suite, salut, au suivant !

OLIVIER

Alors que la folie Dragon Ball Z bat son plein, Sailor Moon commence à pointer le bout de son nez en France. Au Japon, le dessin animé en est à un stade avancé, puisque l'on découvre la quatrième saga appelée Sailor Moon Jupiter. Au Club Dorothée (c'est ma petite cousine qui regarde, pas moi), le premier volet de la saga a commencé dès Noël dernier. Selon AB Productions, ce dessin animé a dépassé Dragon Ball Z et son audience ne cesse d'augmenter. Comme j'ai joué (et testé pour vous) le jeu Super Famicom, il me paraissait important de vous informer sur un phénomène qui risque de s'amplifier de jour en jour, car le nombre de jeux prévus est assez conséquent. Sailor Moon R est aussi prévu sur Megadrive et sur Game Boy, alors que Sailor Moon S est en cours de développement sur Super Famicom.

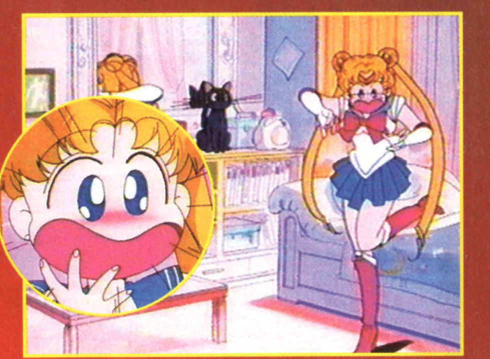
LE SCÉNARIO

Usagi Tsukino (le lapin sur la lune) est une petite écolière de 14 ans qui rencontre sur le chemin de l'école une petite chatte noire portant un curieux croissant de lune doré sur le front. Cette petite chatte s'appelle Luna et possède un curieux pouvoir : elle parle. Elle apprend à notre petite écolière que la Terre est en danger. Et comme par hasard, c'est Bunny (le nom français d'Usagi) qui s'y colle ! Luna va permettre à celle-ci de se transformer en une justicière amazone : Sailor Moon. J'en profite pour vous expliquer ce nom de Sailor Moon. "Sailor" veut dire "marin" en anglais, car les uniformes d'écolières au Japon font penser à des habits de marins et Bunny est une écolière. "Moon" veut dire "lune", car Sailor Moon invoque le pouvoir de cet astre pour utiliser ses pouvoirs spéciaux. D'ailleurs, la phrase magique que doit pronconcer Bunny pour se transformer en Sailor Moon est "Pouvoir du prisme lunaire, transforme-moi".

POUVOIR DU PRISME LUNAIRE, TRANSFORME-MOI !

Maintenant que Bunny est au courant, elle va pouvoir partir lutter contre les forces du mal représentées par Berille, la Reine des Monstres. Cette dernière envoie sur Terre l'un des Princes des quatre mondes, son émissaire Jedaito, un jeune charmant mais qui cache bien son jeu. S'en suivent des tonnes d'épisodes toujours basés sur le même principe, à savoir un Jedaito qui fait tout pour puiser de l'énergie aux humains et Sailor Moon qui arrive toujours au bon moment. Une histoire d'amour se greffe là-dessus puisque Bunny-Sailor Moon est follement amoureuse de Tuxedo, un jeune homme en smoking qui vient toujours à sa rescousse quand elle se trouve en difficulté devant un monstre. Voilà ce que vous devez savoir pour l'instant sur ce dessin animé qui fait un carton à la télé. Un jour, qui sait, peut-être Greg vous concoctera un de ces dossiers ultra complet sur la saga Sailor Moon, un jour où il sera bien... luné !

OLIVIER









CHAOTIC EVIL...



EDITEUR • CAPCOM	
GENRE • BEAT THEM UP	
NOTICE ET TEXTE A L'ÉCRAN JAPONAIS	
DIFFICULTE • MOYENNE	
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 3	
NOMBRE DE JOUEURS 1 OU 2	
CONTINUES • 2	
GRAPHISME	16
ANIMATION	16
MANIABILITE	17
SON/BRUITAGE	16

GLOBAL 81 %

Les gros costauds sont de retour pour le plus grand plaisir des amateurs de jeux d'arcade, les purs, les durs, les vrais ! Je parle des joueurs qui aiment la baston et qui en ont vraiment marre de se taper des Street Fighter II à toutes les sauces. Grâce à King of Dragons, on va enfin sortir du Mode "versus" qui empêchait toute progression. On quitte de même les ambiances à la Rushing Beat ou Final Fight, et on perd le contact avec les ninjas pour reprendre le thème lancé jadis par le mythique Golden Axe : l'héroic-fantasy. Cela fait vraiment du bien de se taper dessus à coups de hache à deux mains ou de se faire griller par des dragons cracheurs de feu...

Lancé dans une aventure gigantesque (le nombre de niveaux est impressionnant), vous choisissez votre personnage parmi six proposés. Chacun possède une arme et un coup spécial différents et sa spécialité (guerrier, magicien, elfe tireur à l'arc, etc.). Les ennemis sont hargneux et plus vous avancerez, plus vous devrez vous acharner sur eux pour les vaincre. C'est pour cela qu'après avoir vaincu un boss de fin de niveau, vous gagnez un point d'armure ou d'arme.

THE KING OF DRAGONS



DES BOSS PLUS OU MOINS DIFFICILES
Certains boss sont très difficiles à passer et cela ne dépend pas de votre position dans le jeu. Ce boss en début de jeu est plutôt difficile, alors que le suivant l'est beaucoup moins.

LE JEU À DEUX SIMULTANÉMENT

TIENS TIENS, UNE MARE DE SANG...
Nintendo veille, mais pas assez car les fins limiers des labos tests japonais n'ont pas vu cette belle marre de sang, seul reste d'un ennemi qui a rendu l'âme.

C'est quand même incroyable d'avoir attendu si longtemps pour jouer à un jeu dans le genre de Golden Axe sur Super Famicom. On n'y croyait vraiment plus... C'est donc Capcom qui s'y colle en reprenant le principe de Final Fight, mais transposé dans un univers d'héroic-fantasy. Le nombre de héros est important, avec les cinq classes habituelles allant de l'elfe au guerrier en passant par le magicien. Les décors sont superbes et l'ambiance résolument médiévale. La durée de vie est intéressante, car le nombre de stages est impressionnant et certains boss vraiment durs à passer. Le côté positif de ce clone : on peut jouer à deux et l'action est vraiment au rendez-vous (jamais de temps morts). Le côté négatif : on est bien loin des grands sprites de Final Fight, car les sprites de ce jeu sont minuscules. Quoi qu'il en soit, King of Dragons est un bon jeu de baston à progression qui sent l'arcade à plein nez, d'ailleurs. OLIVIER



- Enfin un "Golden Axe" sur SFC !
- Des graphismes sympa.
- Un excellent jeu de baston à deux joueurs.



- Des sprites trop petits.
- Et qui manquent de finesse.
- Normal, ils sont trop petits !



Nec

L'ART DU " PANDANSLAGUEULE! "

ART OF FIGHTING

EDITEUR	HUDSON SOFT
GENRE	BEAT THEM UP
TEXTE A L'ÉCRAN	JAPONAIS ANGLAIS ESPAGNOL
NOTICE	JAPONAIS
DIFFICULTE	DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE	4
NOMBRE DE NIVEAUX	6
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
CONTINUES	INFINIS
GRAPHISME	18
ANIMATION	18
MANIABILITE	16
SON/BRUITAGE	18
GLOBAL	95 %

La folie continue et nous sautons tous de joie à la rédac'. La NEC est en effet complètement morte en France mais, nous, on adore toujours ! Officiellement, vous en trouverez plus une seule NEC de quelque forme qu'elle soit dans notre beau pays. Par contre, on vous conseille de vous procurer une GT Turbo (la portable) ou une DUO (PC Engine + CD), les prix sont en train de se casser la binette. A Joypad, c'est Greg le super fana NEC, notament en ce qui concerne les RPG Game mais Robby se défend aussi pas mal en jeux de sports (il se dit imbattable au tennis). Ton-ton Steph possède toute la collec' des cartes NEC et TSR possède lui-aussi une DUO. Quant à moi, j'ai une PC Engine, une GT et une DUO, mais je suis un collectionneur, alors... Voilà, c'était juste pour vous montrer qu'on peut toujours s'éclater avec une console qui date. Pour en revenir au jeu, il reprend pixel pour pixel le principe du jeu original sur Néo Géo et l'on retrouve nos deux experts en karaté Kyokugen, Ryo Sakazaki et Robert Garcia. Mr Big a fait enlever Yuri, la soeur de Ryo et vous voilà pour fouiller la South Town et retrouver Yuri. On retrouve le mode Story et le mode Versus à deux joueurs pour un beat-them-up ultra difficile.



BONUS GAME







King est un spécialiste de kick boxing et Robert vient de subir un enchaînement complètement fou de coup de pieds : kick tornade, double kick en sautant. Sa jauge de vie en fait les frais...

Mr BIG le super méga big boss est celui qui a organisé l'enlèvement de la soeur de Ryo, il va falloir se venger et lui donner une bonne raclée. C'est mal parti pour Robert Garciaqui se prend un coup de nunchaku en entrée de combat.



Pour ceux qui ne le savent pas encore, la console NEC existe depuis sept ans et quand on joue à cette conversion du Art Of Fighting de la Néo Géo, on se demande bien comment Hudson a pu réaliser ce miracle. Certes, une carte spéciale est nécessaire (Arcade Card), certes le jeu est un CD mais tout de même, la qualité est telle que l'on a du mal à faire la différence avec le jeu original. Les zooms en court de jeu ne sont pas aussi réalistes que sur Néo Géo mais pour le reste, c'est du tout bon. Les accès tirent en longueur mais l'attente vaut le coup avec une fluidité, des sons et des sprites sublimes. La violence est totale, la durée de vie intéressante (avec un jeu ultra difficile en mode un joueur) et si vous possédez une manette six boutons, je ne peux que trop vous conseiller l'achat de ce CD, un must en attendant les autres jeux utilisant l'Arcade Game. Eh les mecs, profitez-en, les prix des machines NEC ont chuté ces derniers temps.

OLIVIER

- Des graphismes sublimes.
- De la Néo Géo pure...
- Bonne durée de vie.

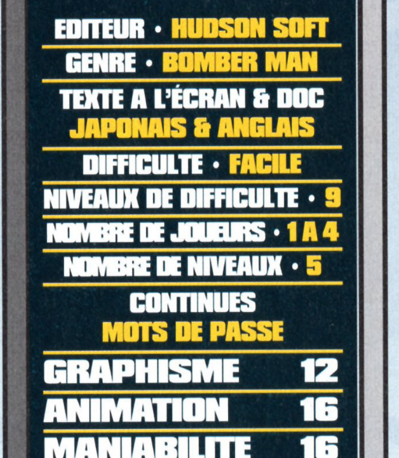


- Des accès CD mortellement longs.
- Une mauvaise maniabilité pour les manettes classiques.
- Il faut posséder (ou acheter) l'Arcade Card (c'est cher)



ALERTE À LA BOMBE !

SUPER BOMBER MAN 2



EDITEUR • HUDSON SOFT	
GENRE • BOMBER MAN	
TEXTE A L'ÉCRAN & DOC JAPONAIS & ANGLAIS	
DIFFICULTE • FACILE	
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 9	
NOMBRE DE JOUEURS • 1 A 4	
NOMBRE DE NIVEAUX • 5	
CONTINUES MOTS DE PASSE	
GRAPHISME	12
ANIMATION	16
MANIABILITE	16
SON/BRUITAGE	16
GLOBAL	84%

On ne va pas tout vous expliquer une fois de plus ! Bomber Man, c'est comme qui dirait le meilleur jeu de "monde" en attendant Doom sur Jaguar. Vous prenez un petit bonhomme à l'allure de Carlos, le casque en plus, et vous lui faites poser des bombes, histoire de tout faire sauter et voilà Bomber Man. Le mode "un joueur" reste invariablement le même, et l'on a déjà fait plus passionnant. Là où les choses commencent à devenir intéressantes et explosives, c'est lorsqu'on commence une partie en mode "battle". Si vous avez sous la main trois autres joueurs et un Multitap (et non pas sept autres et deux adaptateurs genre Hyperdunk), et si vous n'avez jamais essayé un Bomber Man, votre vie va changer. Dans douze niveaux différents, il vous faudra abattre, en leur posant une bombe au nez, les autres Bomber Men. Comme dirait le film, "il ne peut en rester qu'un". Et c'est étrange, tout le monde veut être celui-là. C'est dingue comment l'instinct de conservation peut



Le mode normal de Bomber Man. Un petit jeu d'action simple, mais qui n'est pas dénué de charme.



On retrouve les boss classiques de Bomber Man en fin de niveaux. Au programme aussi, un Bomber Man géant qui aurait sa place parmi les supporters du PSG, tant il est calme.



C'est sympa de jouer en mode "sudden death". Pour cela, entrez le password 5656 et voyez un peu le résultat. L'écran de jeu, en mode "battle", rétrécira jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une seule et unique place.



Une fois encore, Bomber Man frappe ! Super Bomber Man 2, c'est le traditionnel Bomber Man auquel on a ajouté de nouveaux niveaux, de nouveaux monstres encore plus vicieux et deux ou trois nouvelles icônes. En gros, c'est le même, mais en mieux. Paradoxale peut-être, mais ça résume très bien la situation. Si vous êtes équipé d'un Multitap, de quatre manettes et de trois frères ou sœurs, Super Bomber Man 2 est alors indispensable. Non mais c'est vrai, au lieu de vous procurer un jeu de baston style Last Action Hero ou Terminator 2, n'hésitez pas à investir dans Bomber Man. Dans dix ans, le jeu ne sera toujours pas démodé. Vous peut-être, mais lui non, alors... De toute façon, le meilleur jeu de "monde" sera toujours celui qui procure le plus de plaisir, et avec Bomber Man, c'est tout à fait ça.

T.S.R.



- Les nouveaux niveaux sont hyper sympas.



- Pourquoi pas cinq joueurs ?
- Le jeu reste très similaire au premier Super Bomber Man



VOUS ALLEZ MORPHER !

CYBERMORPH

EDITEUR	ATARI
GENRE	SHOOT THEM UP
TEXTE A L'ÉCRAN ET DOC	ANGLAIS
DIFFICULTE	MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE	1
NOMBRE DE JOUEURS	1
NOMBRE DE NIVEAUX	5
CONTINUES	MOTS DE PASSE
GRAPHISME	15
ANIMATION	17
MANIABILITE	17
SON/BRUITAGE	14
GLOBAL	83 %

Là-haut, tout là-haut dans le ciel, aux confins de la galaxie, vit un personnage hors norme. Il a été choisi en effet par les Instances Fédérales Suprêmes (IFS) pour mener à bien une mission de la plus haute importance : détruire des êtres vils et sans scrupule, et surtout ramener à bon port des capsules, appelées "pods", qui sont d'une importance vitale pour les frères de sa planète. Si vous réussissez, vous serez considéré, à votre retour, comme un véritable dieu vivant. Dans le cas contraire...



Un visage de la mort, dans le dernier niveau. Facile ! Attention à ses missiles dignes d'un Minotaure dans Doom !

Un bonus volant, c'est plutôt rare, non ? Eh bien, voilà de quoi faire jaser dans les chaumières. Un bon tir nucléaire, et le tour est joué .

Quatre niveaux secrets, en entrant le code suivant : 6009. Il s'agit en fait de planètes renfermant des tonnes de bonus. Mieux vaut ne pas y moisir...





Grâce au pavé numérique, vous possédez le moyen de changer de vue, en appuyant simplement sur l'un des boutons : voilà ce que ça donne.


Voici ce que vous devrez à tout prix récupérer : des "pods", sorte de nodules jaunes, renfermant une substance vitale pour votre espèce.

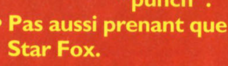

Eh oui, ça y est, nous parlons enfin de jeux sur Jaguar ! Vous étiez tellement nombreux à nous le réclamer, que nous avons fini par craquer. Alors, qu'en est-il de Cybermorph ? Eh bien, c'est un jeu "nouvelle génération" (technologie Jaguar oblige), ce qui ne signifie pas qu'il soit irréprochable. Au contraire, il aurait plutôt des défauts de jeunesse. Ce qui est compréhensible. Par exemple, certaines personnes le trouveront vraiment soporifiques, alors que d'autres deviendront dingues devant un tel amas (rangé) de beautés graphiques. En effet, jamais, ô grand jamais, nous n'avions vu des textures aussi belles, avec autant d'effets d'ombres (ombrages de Gouraud), sans oublier que la machine calcule tout en temps réel, les doigts dans le nez. Quand je pense que c'est Atari qui a fait le jeu, et que Battlemorph, la suite, est prévue avec des textures mappées, ça promet ! À suivre de très près, la Jaguar...

TRAZOM


- Des effets techniques hallucinants.
- Une maniabilité impecable.
- C'est sur la console "nouvelle génération" !
- Musiques très sympa.



- Peut être lassant pour certains.
- Pas assez de "punch".
- Pas aussi prenant que Star Fox.





TEXTILE 100 % !

COTTON 100%

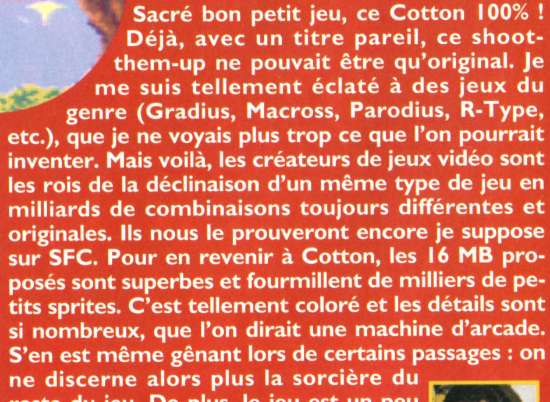
EDITEUR • DATA POLYSTAR	
GENRE • SHOOT THEM UP	
TEXTE A L'ÉCRAN JAPONAIS	
DIFFICULTE • FACILE	
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 5	
NOMBRE DE JOUEURS • 1	
CONTINUES • 3	
GRAPHISME	17
ANIMATION	15
MANIABILITE	17
SON/BRUITAGE	16
GLOBAL	88 %

Il n'y avait que les Japonais pour nous donner un titre comme celui-ci. Pourtant, je vous l'assure, ce jeu n'est sponsorisé par aucune marque de chaussettes de tennis en coton, non non... Il est simplement basé sur un héros de jeux vidéo très connu au Japon : une petite sorcière juchée sur un balai. Apparue sur Nec pour la première fois (shoot vertical) et prévue pour bientôt sur Mega CD (shoot en 3D), cette sorcière débarque sur SFC avec son balai supersonique. Le jeu reprend le principe du jeu original sur Nec, à savoir un shoot-them-up en vue de profil et en scrolling horizontal. C'est surtout grâce aux bonus d'armement que vous aurez une chance de vous en sortir et aussi aux super pouvoirs qui sont réellement impressionnants.

Quatre configurations d'armement sont possibles au début du jeu. Vous pouvez choisir une super flamme ou un rayon qui gèle.



Attention, pour passer, il va falloir nettoyer le passage et en l'occurrence, tirer sur les morceaux qui constituent le pilier. Si vous n'arrivez pas à virer rapidement assez de ces morceaux, vous vous écraserez lamentablement contre le pilier.



Sacré bon petit jeu, ce Cotton 100% ! Déjà, avec un titre pareil, ce shoot-them-up ne pouvait être qu'original. Je me suis tellement éclaté à des jeux du genre (Gradius, Macross, Parodius, R-Type, etc.), que je ne voyais plus trop ce que l'on pourrait inventer. Mais voilà, les créateurs de jeux vidéo sont les rois de la déclinaison d'un même type de jeu en milliards de combinaisons toujours différentes et originales. Ils nous le prouveront encore je suppose sur SFC. Pour en revenir à Cotton, les 16 MB proposés sont superbes et fourmillent de milliers de petits sprites. C'est tellement coloré et les détails sont si nombreux, que l'on dirait une machine d'arcade. S'en est même gênant lors de certains passages : on ne discerne alors plus la sorcière du reste du jeu. De plus, le jeu est un peu trop facile à terminer. Mais à part ces deux critiques, Cotton 100 % est un jeu béton.

OLIVIER

- Des graphismes colorés.
- Des décors super fouillés.
- Des armes impressionnantes.




- Un jeu trop facile..
- Des sprites trop petits.



DES FÉLINS AU SECOURS DE L'HUMANITÉ !



Des planètes différentes vous accueillent avec grande diligence. Profitez de l'occasion pour visiter le coin.

EDITEUR · ATARI
GENRE · SHOOT'EM UP
TEXTE A L'ÉCRAN ET DOC ANGLAIS
DIFFICULTE · MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE · 1
NOMBRE DE JOUEURS · 1
CONTINUES · 3

GRAPHISME	16
ANIMATION	14
MANIABILITE	16
SON/BRUITAGE	13

GLOBAL 71 %

TREVOR MCFUR IN THE CRESCENT GALAXY

Crescent Galaxy, une planète située près de l'Alpha du Centaure IV, est tombée avant-hier soir aux mains de dangereux criminels interplanétaires ! L'heure étant plus que grave, il était évident que les instances fédérales du Conseil de Guerre allaient vivement réagir. Ainsi, vous, Commandant Trevor McFur, aurez pour mission, accompagné de Cutter, de rendre aux citoyens de cette terre leur liberté perdue. Etes-vous prêt à affronter les Starbots, Gundinos, ou Cyber Cherubs ? Allez, assez bavardé !



Un ange tireur de flèches, tu le crois çà ?

Un boss vert ô combien réussi. Matez-moi donc ces superbes textures de relief, de couleurs, de tout, quoi !

Voici le héros du jeu : Trevor McFur alias le Lion enchanté.



Un petit "truc" autour du vaisseau pour vous permettre d'aller encore plus loin dans votre quête !



Même s'il ne faut pas être trop sévère avec le premier shoot'em up de la Jaguar, soyons réalistes : ce n'est pas d'un intérêt grandiose. Se balader rien que pour admirer un décor grandiose, c'est certes intéressant, mais pour ce qui est du plaisir de jouer, vous repasserez messieurs ! Attendons la suite, je sens que ça s'annonce beaucoup mieux. D'un point de vue technique pourtant, Crescent Galaxy "tue" tout ce qui s'est fait dans le domaine depuis des années. Et facilement encore ! Bon, c'est vrai, c'est une console nouvelle génération, mais quand même. Les futures consoles type Saturn, PSX et autre Projetct Reality vont certainement s'en inspirer grandement. Ben, voyons ! Comme je n'arrête pas de le dire en ce qui concerne la console d'Atari, le meilleur est à venir... TRAZOM



- Des rendus 3D d'une grande beauté.
- Une bonne maniabilité.
- Original comme shoot. Des décors incroyablement beaux.



- Vite lassant.
- Pas assez de pêche durant les parties
- Et les musiques, pendant le jeu ?

VERSION AMERICAINE

IMPORT

Super Nintendo

SPOCK, WHERE ARE YOU ?

STAR TREK THE NEXT GENERATION FUTURE'S PAST

EDITEUR · SPECTRUM HOLOBYTE	
GENRE · AVENTURE/ ACTION	
TEXTE A L'ÉCRAN ET DOC ANGLAIS	
DIFFICULTE · MOYENNE	
NIVEAUX DE DIFFICULTE · 1	
CONTINUES SAUVEGARDES	
GRAPHISME	16
ANIMATION	14
MANIABILITE	15
SON/BRUITAGE	18

GLOBAL 83 %

Tiré de la série télévisée du même nom (cf. la page d'à côté), ce jeu vous met dans la peau de l'équipage de l'Enterprise nouvelle mouture. Tout se passe sur le pont du NCC-1701-D et vous commencez par recevoir des messages (en général de S.O.S.). Un petit tour à la salle de briefing et vous saurez sur quelle planète aller. D'autres salles sont à votre disposition sur le pont : la salle des machines, des ordinateurs et la salle de contrôle vous permettant de sélectionner votre destination. Il ne vous reste ensuite plus qu'à vous téléporter sur la planète, et une phase d'action intervient. En vue isométrique, elle vous fera fouiller partout et vous battre contre les Romuliens. Si les combats à coups de phaser vous lassent, vous aurez aussi le droit à des attaques Klingons dans l'espaaaace...



SUR L'ENTERPRISE
Les plus belles phases se passent sur l'Enterprise avec des sons et des graphismes dignes de la série télévisée.

I AM T'LIRUS, DOCTOR OF ARCHEOLOGY, INVESTIGATING THE LEGEND OF THE INTEGRATED FIELD RANDOMIZER AT THE RUINS ON CODIS MU VI. I HAVE JUST DETECTED A ROMULAN SHIP APPROACHING. I AM IN NEED OF

Le jeu débute lors d'une mission de routine. Soudain, un appel arrive sur l'écran de communications. C'est toujours de cette manière que vous apprenez où vous allez devoir vous rendre pour votre prochaine mission.

Le côté action du jeu apparaît dans ces scènes en vue isométrique. Vous pouvez passer d'un personnage à l'autre quand vous le désirez, et tirer sur les ennemis dans toutes les directions. Les trois quarts du jeu sont basées sur ces phases d'action.





Outre la salle de briefing, la salle des machines ou de l'ordinateur, vous pouvez à tout moment aller dans la fameuse salle de téléportation. Mais vous ne pourrez choisir un équipage à télétransporter que lorsque vous serez assez proche d'une planète.

Cela fait vraiment plaisir de jouer à un tel jeu sur Super Nes. On va enfin pouvoir se taper de l'aventure dans l'espace et oublier un peu les Secret of Mana et autre Final Fantasy II (en attendant le III). De plus, l'univers de Star Trek est un plus non négligeable, merci la licence, pour une fois ! Techniquement inégal, le jeu est assez original et prenant pour intéresser les amateurs d'aventure/action. Sa durée de vie est longue et les phases d'action assez variées. Les phases sur l'Enterprise sont superbement belles avec les bruitages des feuilletons et la musique originale. Les combats spatiaux sont plutôt nuls et ne servent pas à grand chose. Les phases d'action sur les planètes sont graphiquement moyennes, mais souvent prenantes. On doit en effet continuellement changer de personnage pour utiliser les différents pouvoirs et utiliser sa logique (même si Spock n'est plus là) pour s'en sortir. Le cocktail est réussi et ce jeu propose une ambiance complètement Star Trek (Next Generation). Juste une critique : le jeu devient vite lassant avec ces allers et retours continuels entre le vaisseau, les combats spatiaux et les phases d'action... **OLIVIER**



- On l'attendait, celui-là...
- Un subtil mélange d'aventure et d'action.
- Les Trekies adoreront.



- Il faut aimer l'aventure spatiale.
- Une maniabilité moyenne pour les phases d'action.
- Un jeu répétitif.

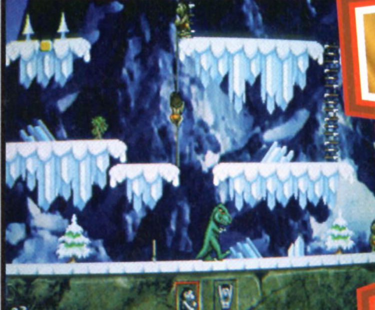




EVOLUTION DINO DUDES

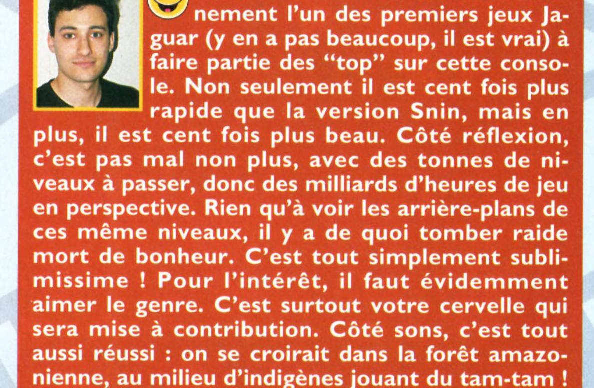
EDITEUR	ATARI
GENRE	ARCADE/AVENTURE
TEXTE A L'ÉCRAN ET DOC	ANGLAIS
DIFFICULTE	DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE	3
NOMBRE DE JOUEURS	1
NOMBRE DE NIVEAUX	80
CONTINUES	MOTS DE PASSE
GRAPHISME	18
ANIMATION	17
MANIABILITE	17
SON/BRUITAGE	17
GLOBAL	87 %

Depuis l'invention du feu, jusqu'à la Jaguar, il s'en est coulé de l'eau sous les ponts. Les hommes préhistoriques les premiers en ont bavé. Trouver la façon de faire du feu, la manière de se protéger contre des hordes de tribus hostiles, comment se nourrir, pourquoi..., etc. Autant de questions métaphysiques que bon nombre d'entre eux (les sages) se ressassaient sans cesse (alitération !).
Pour vraiment comprendre quel fut leur calvaire, Atari a décidé de vous mettre dans la peau de chacun d'entre eux. Vous allez comprendre leur souffrance !





Et un saut en avant, façon cascadeur professionnel ! Qu'est-ce qu'il ne faut pas faire pour tenter de sauver un compagnon !



Évolution : Dino Dudes est certainement l'un des premiers jeux Jaguar (y en a pas beaucoup, il est vrai) à faire partie des "top" sur cette console. Non seulement il est cent fois plus rapide que la version Snin, mais en plus, il est cent fois plus beau. Côté réflexion, c'est pas mal non plus, avec des tonnes de niveaux à passer, donc des milliards d'heures de jeu en perspective. Rien qu'à voir les arrière-plans de ces même niveaux, il y a de quoi tomber raide mort de bonheur. C'est tout simplement sublimissime ! Pour l'intérêt, il faut évidemment aimer le genre. C'est surtout votre cervelle qui sera mise à contribution. Côté sons, c'est tout aussi réussi : on se croirait dans la forêt amazonienne, au milieu d'indigènes jouant du tam-tam ! Vraiment, la Jaguar m'impressionne ! Et ce n'est qu'un début.

TRAZOM



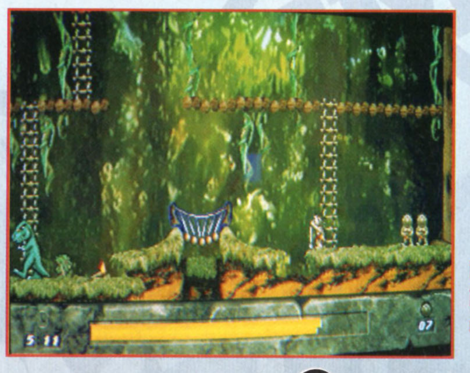
- Des "backgrounds" d'une grande beauté.
- Superbe maniabilité.
- Très rapide par rapport à la version Snin.



- Pour les amateurs.

- Un jeu intelligent sur une console non japonaise !





Pour chaque action (ou presque), une jauge de puissance vous indique où vous en êtes. Etre bien synchronisé sera vraiment nécessaire.



FAUT PAS FLIPPER COMME ÇA !

SUPER PINBALL
BEHIND THE MASK

D'un point de vue réalisme, force est de reconnaître (ouah, la formule bidon !) que c'est très réussi. Les troix flippers proposés sont vraiment d'une grande beauté : normal, c'est de la digit, les musiques et les bruitages sont assez sympa, mais le tout reste malheureusement trop terne. Il n'y a pas assez de fun si je puis dire. Les flippers sont beaux, mais manquent cruellement de niveaux bonus, de targets (vas-y Toubon, je t'attends !) supplémentaires, et de tout ce qui fait qu'on reste des heures devant ce bel objet au café du coin. Meldac (l'éditeur) a oublié que la Super Famicom est une console de jeu. Et se retrouve donc complètement déphasé dans l'adaptation de ce genre de jeu. Dommage, j'aimais vraiment bien au départ !

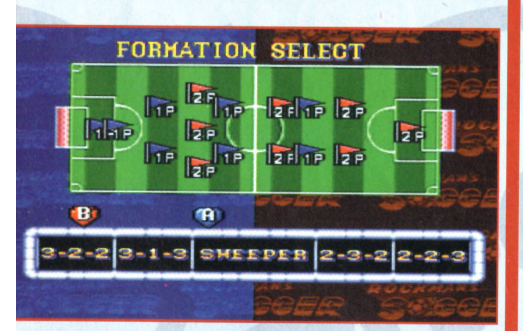
TRAZOM





Quelle honte, cette cartouche ! J'ai rarement vu un jeu aussi peu abouti en ce qui concerne le sport numéro 1 dans le monde. Les coups sont mal faits, on ne sait jamais qui fait quoi, c'est très lent, pas réaliste pour un sou, bref, c'est du n'importe quoi ! Autant Rockman X était une très grande réussite, autant ce titre est une vraie catastrophe. Franchement, Capcom sur ce coup-là s'est littéralement planté. Et ce ne sont pas les quelques dizaines (c'est beaucoup !) d'équipes qui parsèment le soft, qui vont faire que l'intérêt va remonter. Non, loin de là ! C'est une vraie honte et puis c'est tout. Allez, sans rancune, en espérant que la prochaine fois, cette brillante société aura redressé la barre de façon nette et définitive. Décidément, la J. League fait faire tout et n'importe quoi, pourvu que ça vende.

TRAZOM





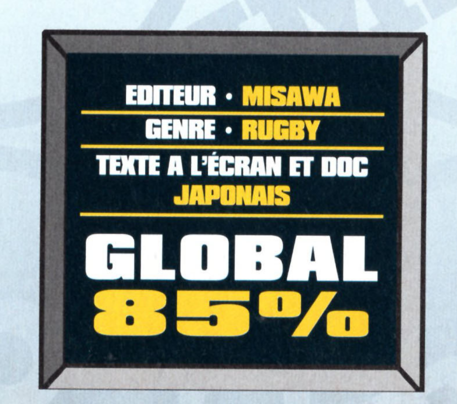


WORLD CLASS RUGBY II



Eh non, vous ne rêvez pas, il s'agit bien du deuxième volet des aventures d'un rugbyman au pays des nippons. Non content d'avoir "créé" le Rugby sur Super Famicom, les aventuriers de Misawa se sont lancés à corps perdu dans la suite (et la fin ?) de cette saga des jeux du ballon ovale sur console. Et le résultat est plutôt très satisfaisant. Jugez-en donc par vous-même (enfin si je puis dire !) : des nouveaux terrains, des équipes sponsorisées par des grands de l'électronique (Sanyo et cie), une fluidité dans les mouvements des personnages, plus grands par la taille que dans le premier, et surtout une vitesse de scrolling (pardon, de défilement) d'écran, beaucoup plus impressionnante que dans le n°1. Le mode 7 est maintenant un allié incontournable de ce genre de jeu. Ça va très vite, et on est très happy. Voilà, un jeu à acheter pour les amateurs. Et on en connaît une quantité !

TRAZOM







V GUNDAM

Gundam est une série de dessins animés japonais très connus au Japon. Tout le monde ne peut pas être fana d'animation japonaise et connaître toutes les productions nippones. Gundam met en scène des robots à la Transformers. Le jeu SFC reprend tous les personnages et les robots du dessin animé et si je vous dis que c'est Bandai qui s'est chargé de ce jeu, vous saurez que, faute d'être exceptionnel, il est au moins fort bien conçu. Les graphismes sont somptueux et la bande-son exceptionnelle. Le but est d'avancer en se frittant avec des robots ennemis. D'abord sur la terre ferme puis ensuite dans les airs (le jeu devient une sorte de shoot-them-up), vous contrôlez votre énorme robot et récupérez des bonus d'armes qui rendent celui-ci carrément puissant. Les modes de combat sont intéressants mais deviennent vite répétitifs. Globalement, on reste sur sa fin et V Gundam fait plutôt figure de petit budget même si sa présentation est techniquement réussie. C'est dommage !

OLIVIER



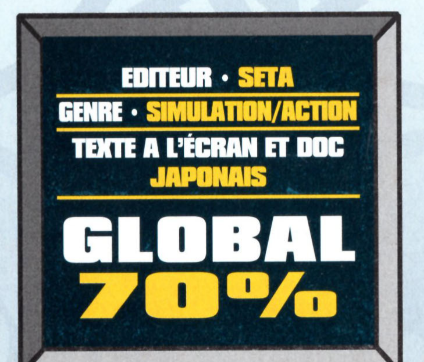




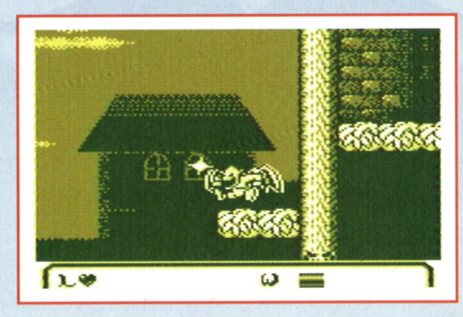


Dans ce jeu complètement pompé sur Desert Strike, vous êtes aux commandes d'un chasseur bombardier, en l'occurrence un F15. Chaque mission vous est décrite précisément au cours d'un briefing des plus complet. Le but est de bombarder des objectifs au sol tout en se défendant comme un beau diable dans les airs par des combats carnassiers. Les bruitages sont excellents, les graphismes aussi et l'animation est fluide. Mais alors, dites-moi, tout va bien ? Eh bien, non : la jouabilité est catastrophique et gâche complètement le plaisir ludique. On a du mal à bien contrôler les mouvements du chasseur. De plus, lorsqu'une bombe est larguée, elle met un certain laps de temps pour atteindre son but, alors que le scrolling continue à avancer. Résultat : on ne contrôle plus rien du tout. Et quand un avion ennemi attaque, cela devient tout bonnement impossible de se défendre convenablement, la visibilité étant limitée. Un jeu moyen.

OLIVIER









Capcom ne s'est pas vraiment cassé la tête pour cette suite, puisque le principe est toujours le même. Principalement axé sur l'action avec des phases en vue de profil, il inclut aussi une bonne dose d'aventure puisque les scènes d'action font partie d'un ensemble avec un scénario et des actions à réaliser dans le plus pur style Zelda. D'ailleurs, dans cette deuxième aventure, le jeu commence par une petite balade dans un village, et on sent tout de suite que l'aspect aventure n'a pas été abandonné par les créateurs de chez Capcom. Mais pas de panique, on se retrouve bien vite à sauter de mur en mur et à cracher des flammes. Ce système de progression a fait d'ailleurs le succès du premier volet, puisque tout consiste à bien doser le vol stationnaire de la Gargouille pour pouvoir atteindre une plate-forme. Comme pour le premier jeu, le problème vient du japonais. Mais c'est surtout principalement pour les sauvegardes qu'on galère. Mais de toute façon, le jeu reste assez jouable et follement prenant. Moi, j'adore...

OLIVIER







Bientôt la Coupe du Monde, les amis ! Ça se ressent chez les éditeurs, même si Namcot met plus en avant les valeurs de la J. League (le tout récent championnant de football japonais), avec des équipes de là-bas et tout le folklore. Bon, d'accord, y a dix équipes, des sprites sympa, propres, pas baveux pour un sou, et le terrain est en vue de côté, ce qui est d'autant plus agréable. Comme de bien entendu, vous pourrez faire un match amical, un tournoi (avec mots de passe), et chose encore jamais vue dans un jeu de foot, des parties de jonglerie avec la balle ! Mine de rien, c'est assez prenant... même si au bout de dix fois... Bref, toujours est-il que le jeu dans sa globalité est sympa, mais malheureusement trop lent comparé à un World Cup USA ou à un FIFA. Si vous êtes passionné de ce sport, n'allez surtout pas vous jeter sur celui-là, ce serait une grave erreur !

TRAZOM



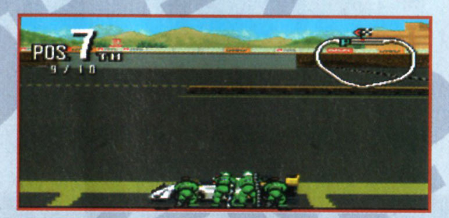


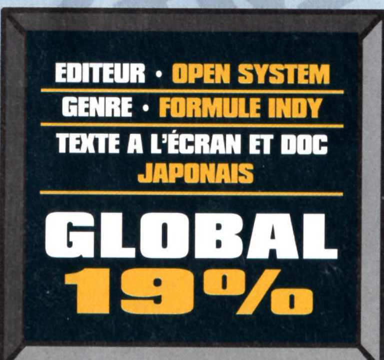




Course n'aura été aussi pourri que celui-là ; en y réfléchissant 1/10e de seconde, je puis vous assurer que rien, mais alors rien du tout n'a retenu mon attention. Et je n'étais pas distrait, je puis vous l'assurer. Le fait est que vous ne prenez absolument aucun plaisir à jouer avec ce jeu (?). Les bruitages sont ceux d'un 38 tonnes en fin de carrière, les graphismes sont absolument nullissimes, et le mode 7 mal exploité. Et pour enterrer le tout, l'impression de vitesse est archi mal rendue ! De quoi être révolté quand on sait que le prix de cette cartouche avoisine les 500 francs ! Et même si vous êtes fan de ce sport américain, vous êtes obligé de vous en passer. Ne serait-ce que pour votre honneur.

TRAZOM







8 SUZUKA HOURS

Z'auriez pas vu une roue voler, par hasard ? Non, j'dis ça parce que j'en ai plus qu'une depuis trois secondes, et je me demande encore comment je vais faire pour arrêter cette foutue moto... Faire des roues arrière sur trois kilomètres, au bout d'un moment, ça crève ! Trêve de plaisanterie, Suzuka 8 Hours est la conversion bête et méchante de la borne d'arcade créée par le département "Arcade" de Namco. On y retrouve quasiment tout sauf l'intérêt qui est descendu au 38e sous-sol, à cause d'une maniabilité exécrable, et ce malgré des sprites de très bonne taille. Par contre, comme je vous le disais, pour y jouer, aussi bien seul qu'à deux, ça devient une galère monumentale. Impossible de tourner convenablement ! Pour couronner le tout, l'effet de vitesse est plus que médiocre. On fait du deux à l'heure constamment. Un titre à caser très très loin dans les méandres de sa mémoire !

TRAZOM









SHIN MEGAMI TENSAI 2

Alors là, je vous préviens tout de suite, si vous ne parlez pas japonais ou que vous n'étudiez pas cette langue, laissez tomber carrément l'idée même de penser à acheter ce jeu. Situé dans le Tokyo des années 20XX (quelle précision folle), un univers crade et urbain vous attend. C'est un peu dans le même esprit que Shadowrun, en fait, mais beaucoup plus "rôle" et beucoup plus grand. Sachez que le principal intérêt du soft réside tout de même dans votre aptitude à capturer des ennemis et de générer des sur-monstres qui viendront grossir vos rangs. Pour cela, vous disposerez d'un laboratoire vous permettant de "mixer" les gènes de plusieurs monstres. Bien entendu, y a pas que du bon, et une énormité de textes viendra encore grossir un scénario auquel je n'ai pas tout capté (c'est vous dire !).

GREG

EDITEUR • ATLUS
GENRE • JEU DE ROLE
TEXTE A L'ÉCRAN ET DOC JAPONAIS

GLOBAL
89%



THE BLADE CHASER

The Blade Chaser est plutôt bien réalisé techniquement, mais le fait est qu'on se trouve en présence d'un jeu très très moyen. Au départ, vous avez des shurikens (à l'infini), un couteau plus quelques bombes qui dévastent tout à l'écran en un clin d'œil. Le but est tout simplement de cartonner tous les maîtres ès martiaux qui arrivent devant vous, de face (forcément !). The Blade Machin est avant tout un jeu d'adresse et de réflexes, et gageons que certaines personnes lui trouveront quelque chose d'intéressant. Pour ma part, tout ce que j'ai vu est on ne peut plus lassant. C'est tout le temps la même rengaine tout au long des misérables niveaux. Seuls les décors changent quelque peu. Pour le reste, c'est vraiment bon à jeter à la poubelle...

TRAZOM







SLAM DUNK
FROM TV ANIMATION



Eh oui, encore un jeu de basket ! Mais cette fois, il semble que Bandai ait non pas un wagon de retard, mais DEUX, carrément ! Le premier, pour être venu un petit peu plus tard que les NBA Jam et consorts, et le deuxième, pour avoir fait un jeu d'une rare médiocrité. Comme pour nous rappeler que cette médiocrité ne fait pas partie de notre monde, alors qu'elle existe bel et bien. Slam Dunk, c'est aussi un genre dessin animé, où l'on doit appuyer sur un bouton précis pour marquer des paniers en smashes (enfin, soit-disant), ou bien sinon, vous avez un "one on one" dans lequel vous devez prendre la balle à l'adversaire (c'est con comme tout !), et enfin des matches de basket (?) où les personnages sont minuscules comme tout. Des SD en fait. Bref, c'est nul, et à oublier très très vite. D'ailleurs, de quoi on parlait, là ?

TRAZOM







Le mode 7, ça doit faire vendre. En tout cas, c'est ce qu'on peut croire en regardant Zoku. En voilà un jeu qu'il est pas bon ! On se retrouve avec une série de courses en voitures où il faut trouver son chemin en un temps minimum et où toute une bande d'adversaires à la Mad Max tente de vous faire la peau. Au milieu de tout ça, lorsque, au cours d'un accident, vous vous retrouvez propulsé telle une pierre de fronde, dans la nature, arrivent les phases baston. Laides, simples, sans aucun intérêt, ces moments ne relèvent pas le niveau. Zoku est un jeu que l'on est au moins certain de ne jamais voir arriver en France de façon officielle. Enfin, on espère !

T.S.R. 











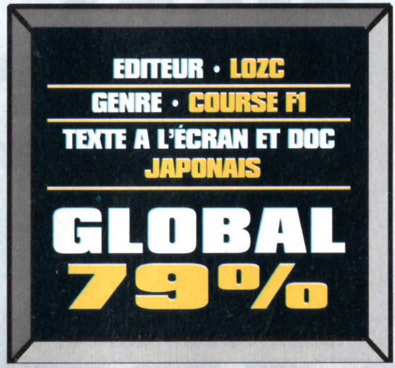
FINAL STRETCH

Une fois de plus, la Formule morts, pardon, la Formule I est à l'horreur, pardon, à l'honneur. Lozc, l'éditeur bien connu, qui nous avait déjà pondu Aguri Suzuki F1 (c'était pas une merveille ?), récidive avec ce nouveau titre. A priori, sans vouloir trop m'avancer, il est clair que Final Stretch ne fait pas le poids avec des titres comme Human Gp I et 2. Tout d'abord, il semble évident qu'ils se sont grandement inspirés de ces deux titres, tellement les similitudes sont évidentes : mode 7, stands identiques, même configuration technique, écran séparé etc. Bref, quasiment du plagiat. L'inconvénient, c'est que la finition est loin d'être la même. Les bruitages sont moins bons, et surtout la maniabilité est un peu inférieure. L'ensemble reste trop moyen...



TRAZOM







CYBORG 009

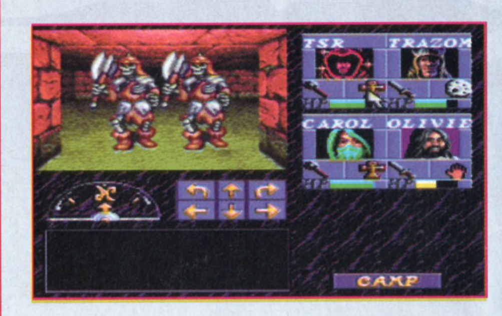
Cyborg 009 est un jeu d'action en vue de profil qui vous permet de jouer avec huit personnages différents. Pour passer de l'un à l'autre, il suffit d'utiliser le pouvoir spécial permettant de se transformer en le personnage voulu. Et en quoi consiste-t-il ce jeu ? A foncer tête baissée et à utiliser son arme contre les ennemis robotisés pour la plupart. Cyborg 009 propose des kilomètres de labyrinthes en vue de profil que vous devez parcourir en tentant de ne pas vous perdre. Il est possible de voler dans les airs grâce à un propulseur. Techniquement, Cyborg 009 est une grosse blague. Ce jeu me fait en effet penser à un petit machin programmé dans une cuisine et qui n'a absolument pas sa place au sein des productions actuelles. C'est laid, mal animé et pas franchement drôle à jouer. Quelques originalités viennent me faire mentir mais globalement, Cyborg 009 est à éviter.

OLIVIER





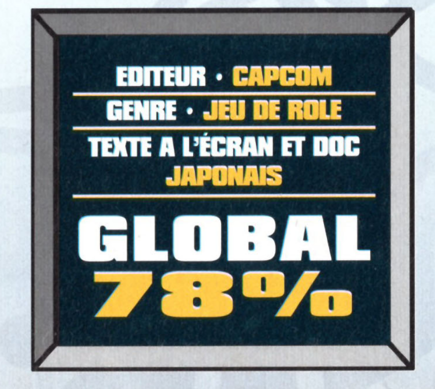




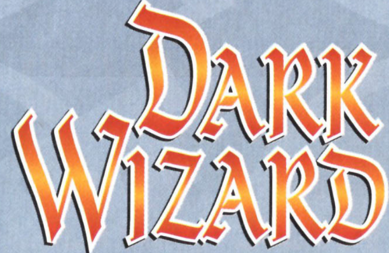
EYE OF THE BEHOLDER

Ceux d'entre vous qui connaissent un peu l'univers du PC ou bien de l'Amiga, se souviendront certainement d'Eye of the Beholder (EOB). Alors que cette saga de T.S.R. en est au numéro 3 sur PC, le premier volet de ces aventures à la sauce Donjons & Dragons débarque sur Super Famicom. Qu'on se le dise, rien à voir avec Dungeon Master console sorti il y a quelque temps déjà, et en plus, cette fois Capcom est de la partie. Dans une série de labyrinthes 3D animés image par image, guidez votre équipe d'aventuriers. Tout le monde de Donjons & Dragons est au rendez-vous, le seul problème étant que ce rendez-vous se déroule en japonais. Difficile dans ce cas-là de répérer les classes de personnages, les noms de sorts, les races, les objets trouvés etc. À posséder si le japonais ne vous déroute pas.

T.S.R.







Dark Wizard

Je dis la science avant tout ! Avec Dark Wizard, c'était l'occasion idéale d'essayer le Multi Mega. Alors on prend le jeu, le Pro CD Plus histoire de se dire que tout va très bien marcher. Eh bien non ! Le Multi Mega n'accepte pas le Pro CD Plus. Impossible donc de se passer des CD japonais ou US. Bon, ça c'était pour la petite histoire. Maintenant, passons au jeu. Amateurs de jeux de rôle et de wargames, bienvenue dans le monde de Dark Wizard. Dans la peau de l'un des quatre héros de cette aventure, vous mènerez vos armées à la victoire. La stratégie (bien primaire) est de rigueur. Le point fort du jeu, se sont ses scènes de dessin animé qui vous mettent dans une super ambiance. De ville en ville, vous vous procurerez du nouveau matériel et monterez en niveau. Même si le jeu est assez long, ce n'est pas une merveille, et il est préférable d'attendre la venue de Phantasy Star IV (disponible en version Megadrive japonaise).

T.S.R.







FIRE EMBLEM



Eh bien voilà ! Il fallait bien que Nintendo s'y colle un jour. Eh bien c'est fait, un joli jeu de rôle bien dans la lignée de Shining Force. Je vous rappelle, ou plutôt vous apprends, que ce jeu etait déjà sorti sur Famicom (la NES japonaise) en 1990 et qu'il avait rencontré un grand succès à cette époque. On a donc le droit de se poser une question : que fait Nintendo ? Des remakes ? Il n'y a aucune différence entre ce jeu et celui sorti il y a trois ans sur la petite 8 bits de Mr Nintendo. C'est à peine plus beau, et c'est devenu deux fois plus dur. Alors, pour ce qui est de l'intérêt, il est assez vague puisque vous ne pouvez pas vous attacher à un groupe, car à chaque décès d'un personnage, vous n'avez aucun moyen de le ressusciter avec cinq ou six batailles, ce qui le rend complètement obsolète, les autres ayant monté de niveau d'expérience. Désolé les gars, peut-être ce jeu vous plaira-t-il, mais j'ai tout à fait été déçu en allumant ma console. D'accord, c'est un bon jeu, mais il n'y a vraiment pas de quoi en faire un fromage, non vraiment...?

GREG







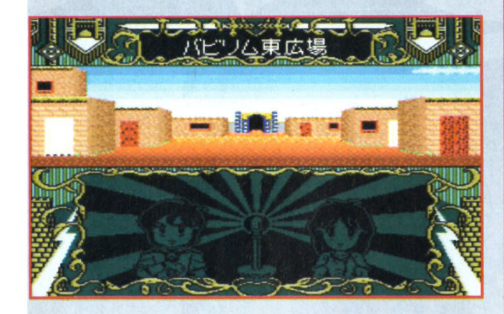
ROKUDENASHI BLUES

Inspiré d'un assez célèbre manga du même nom (Rokudenashi Blues, ou Blues le bon-à-rien), ce jeu nous propose d'incarner Blues, un étudiant japonais genre anarchiste, révolté avec les cols relevés et la tronche toujours avec une expression amorphe. Voilà pour le scénario. Pour le jeu, c'est plutôt nase. Au début, vous devez diriger Blues dans une espèce de jeu d'aventure mâtiné de plates-formes ; jusque là tout va bien. Mais lorsque vous devez combattre un adversaire, vous le faites en mode "Street fighter 2" et c'est là que tout plante : les coups et les déplacements que vous effectuez n'interagissent le personnage que lorsque cela arrange la console. Ce qui fait que le plus souvent vous gagnez et perdez vos combats en mordant uniquement votre manette. Bien entendu, la réalisation n'est pas en reste, puisque tout est pourri et nase dans ce jeu. Les graphismes sont grossiers et peu colorés, l'animation plutôt lente achève le tableau qu'une ambiance sonore tend à relever un peu... bon courage !

GREG

EDITEUR • BANDAI
GENRE • AVENTURE/COMBAT
TEXTE A L'ÉCRAN ET DOC
JAPONAIS
GLOBAL
11 %







C'est un jeu, ça, ils le vendent ? Ouahou ! Eh bien, Namcot a fait fort car après le très joli, mais inintéressant, Yuyu Hakusho, il semble assez étonnant qu'ils sortent un jeu aussi laid et minable. En fait, voilà le genre de jeu qu'il faudra acheter si l'on veut prouver à ses amis que l'on aime rire, que l'on est un bon vivant. Dans un jeu louche en pseudo 3-D, les graphismes granuleux rivalisent avec le peu de couleurs présents à l'écran, sans compter le manque de finesse du décor... Il ne manquait plus qu'une chose pour que le tableau soit complet : une animation inexistante et un intérêt néant ; c'est chose faite, puisque les deux sont réunis dans cette cartouche (?) dont on a des doutes en ce qui concerne la taille mémoire (16 mégas tout de même !). Enfin bon, si vous voulez une idée de prix, ce jeu vaut le coup d'être acheté pour environ 15 francs, au-delà c'est une arnaque.

GREG





DRAGON QUEST 1&2

Dragon Quest est très certainement le premier jeu de rôles jamais sorti sur console, et c'était il y a déjà bien longtemps, en 1985 très précisément. Bien entendu, à cette époque, tout avait été fait pour que ce nouveau genre de jeu soit accueilli plutôt bien de la part du public, puisque c'est Akira Toriyama qui avait été pressenti pour faire le "character design" des monstres rencontrés dans ce jeu, ainsi que le packaging, qu'il continue de réaliser depuis (Dragon Quest en est en effet à son cinquième volet). Alors voilà, tout comme Mario Collection, c'est un jeu qui a été refait sur Super Nintendo. Malheureusement, et contrairement à Mario Collection, ce jeu est d'une laideur sans nom, ce qui est bien dommage. C'est tout à fait gênant, surtout quand on pense que le jeu est sorti après Dragon Quest V et qu'il est plus laid. Dommage !







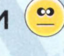


RAMOS WORLD WIDE SOCCER



Ramos : tout le monde ne doit pas connaître ce nom. Pourtant il eut son heure de gloire au Brésil, il y a quelques années déjà. Désormais, il joue au japon, dans la J. League, et il est très heureux comme ça. Tant mieux pour lui et les Japonais ! Ce jeu qui porte son nom est pourtant assez particulier : il utilise le mode 7 à outrance, possède une vitesse de scrolling exceptionnelle, et la 3D est aussi utilisée en abondance. En fait, ce jeu avait tout pour devenir un véritable monument dans le genre, mais le problème, c'est que la maniabilité n'est pas exceptionnelle. On se retrouve à tirer partout, dans tous les sens, sans comprendre vraiment où, quand et comment ! Dommage pour un jeu qui aurait pu être réellement très prenant, mais qui, en fin de compte, s'avère assez frustrant.

TRAZOM





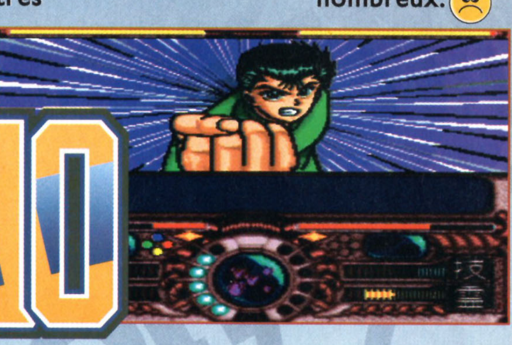




A COUPS DE CHAUX !

Si vous connaissez tous les aventures de Dragon Ball Z, notamment en dessins animés, vous devriez aussi connaître Yuyu Akuscho, complètement dans la lignée dans le genre. Autant l'affirmer tout de suite, c'est de la baston complètement "japonisée" qui va s'offrir à vos yeux ébahis. Dans le type DBZ, quoi ! On a plusieurs combattants, filles ou garçons. Chacun possède des coups spéciaux, bien à lui, et s'en sert pour friter l'autre. C'est aussi con que ça ! Là encore, l'intérêt, c'est que c'est un véritable dessin animé qui se déroule sous vos yeux. Donc, on est pris par la chose, quelque part. Mais pas moi ! De même, le but est essentiellement de trouver les coups, plus spectaculaires les uns que les autres, et de pulvériser son adversaire de la manière la plus spectaculaire qui soit. C'est pas très chevaleresque, mais c'est pourtant la vie. Franchement, moi je n'aime pas du tout ce genre de jeu où l'on est complètement passif. Seuls les fans de DBZ aimeront cette cartouche. Autant dire qu'ils seront très nombreux.

YUYU AKUSCHO



EDITEUR • NAMCO
GENRE • BASTON
TEXTE A L'ÉCRAN ET DOC JAPONAIS

GLOBAL 45 %





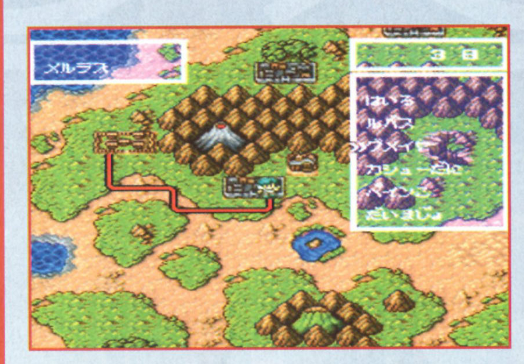
Et allez hop, un nouveau jeu, Wolfteam... bon ben, c'est pas vraiment du grand art, puisque nous avons affaire à un jeu pourri et même plutôt nase, pour ne pas dire médiocre. Bien entendu, je pourrais aussi vous dire qu'il est mauvais, craignos, daubique, puant, raté et autres synonymes signifiant que ce jeu n'est pas un jeu de rêve pour le joueur allumant la console avec "ça" dedans. Fort heureusement pour vous, le jeu est aussi pourri que l'on pouvait espérer, et c'est donc la "marrade" assurée pour le joueur, qui rigole beaucoup en apercevant un décor super laid (genre Coleco en fin de parcours), super saccadé (genre petits enfants que l'on a balancés dans du ciment à prise rapide) et peu maniable (genre Lova Moor sans ses attributs mammaires). Bien entendu, le jeu est peut-être passionnant (encore que...), mais il est tellement raté au niveau technique que ce n'est même pas la peine de penser oser à espérer que l'on pourrait tenter d'avoir du plaisir avec ce genre de cartouches.

GREG





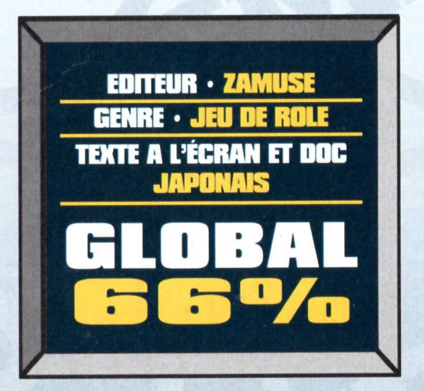




SOUL & SWORD

Eh bien voilà, il fallait que ça arrive un jour... vous souvenez-vous du jeu Final Fantasy Mystic, une espèce de jeu de rôles assez enfantin dans son esprit ? Eh bien voila, ce jeu est la parfaite copie de ce jeu : même principe, à savoir que l'on ne se dirige pas soi-même mais que l'on suit un parcours pré-établi, que les combats sont laids et simplistes, et que le jeu, en gros, vous prend pour un grosse gamine. C'est dommage, mais heureusement, Miss O.K. est là pour t'aider dans tes problèmes. Tu as des problèmes pour jouer ? C'est normal, tout est en japonais. Le conseil de Miss O.K., c'est de commencer par te sortir une vingtaine de Japonais, et celui qui est le plus mignon et le plus craquant, eh bien, tu te le gardes comme traducteur. Achète-toi donc Final Fantasy 6 ! Tu as des problèmes gynécologique ? Ah, là par contre, désolée, mais je ne peux rien pour toi ! Il va falloir voir ça avec la vingtaine de Japonais qui te sont passés dessus avant, ma chérie !

Miss GREG







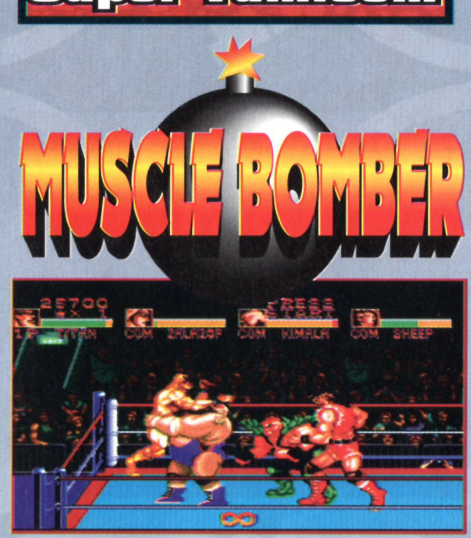


Bon, eh bien, contrairement à la version Nec du même jeu, Monster Maker, qui en est ici a son troisième volet, ne vaut pas tripette. Prenez un jeu de rôles moyen, rendez-le un peu laid, avec des couleurs criardes et nases, rendez ce jeu assez lent, et très lent en mode "combat" sans possibilité de configurer votre vitesse ; une fois ceci réalisé, affligez-le d'un scénario banal à souhait et aux rebondissements peu nombreux. Et puisque tout sur ce jeu vous est dit, laissez-moi plutôt vous parler de ce qu'est vraiment Monster Maker : à la base, en effet, Monster Maker est un jeu de plateau très connu au Japon, avec des petites figurines en latex. Ressemblant à une sorte d'initiation pour les enfants aux jeux de rôle, il possède des règles avancées extrêmement complexes, dont se repaissent les adultes, fanas de ce jeu. Voilà pour la touche culturelle...

GREG

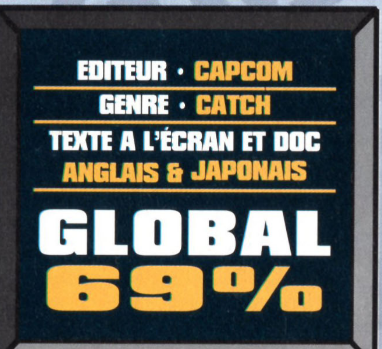
EDITEUR • SOFFEL
GENRE • JEU DE ROLE
TEXTE A L'ÉCRAN ET DOC
JAPONAIS
GLOBAL
45%





Capcom, le si célèbre papa de Street Fighter II and co s'essaie aux simulations de catch avec Muscle Bomber. C'est vrai, au Japon, le catch possède bon nombre de supporters, tout comme le base-ball. Muscle Bomber vous met dans la peau de catcheurs fantaisistes lancés dans des combats parfois curieux, mais toujours spectaculaires. La réalisation globale du jeu est plutôt bonne, même si l'animation manque parfois franchement de fluidité. Il est aussi regrettable que les décors ne changent quasiment jamais. Un ring en vaut un autre. Seulement, l'intérêt vole au ras des pâquerettes, et s'il vous faut une simulation de catch, ce qui déjà en soi est bizarre, préférez celles d'Acclaim, les officiels de la WWF. T.S.R.

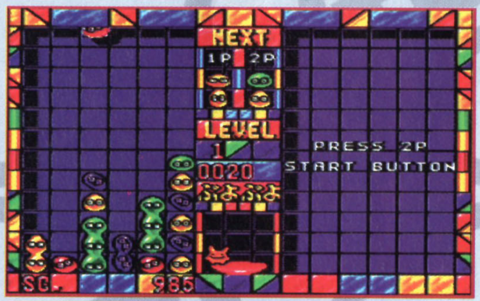






PUYO PUYO

On n'a plus besoin de présenter Puyo Puyo. La dernière version en date, c'est celle de la Megadrive appelée Dr. Robotnik's Mean Bean Machine. Le but reste ici identique : assembler par couleur quatre gélules (ou haricots) qui tombent par couples de deux. Seul, le jeu est amusant, et même si le niveau de difficulté est nettement inférieur à celui de la version Megadrive, Puyo Puyo se complique à partir du sixième niveau. À deux joueurs, la durée de vie du jeu est infinie, dommage que celle du joueur ne le soit pas, sinon, on ne s'arrêterait jamais. Simple, amusant, idéal pour les immortels (Highlanders), Puyo Puyo est à réserver aux fans du Tetris et de ses variantes à la Columns. T.S.R.





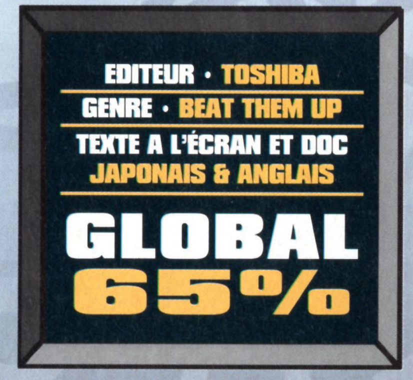
EDITEUR • BANDESPRO
GENRE • TETRIS
TEXTE A L'ÉCRAN ET DOC
JAPONAIS
GLOBAL
75% - 83%
SEUL A DEUX





Rien que le titre... y faut pas être net. Sword Maniac ? Et puis quoi ? Pourquoi pas "Balade au bruit de ma tronçonneuse" ou bien "Pique-à-glace partie" ? Sword Maniac fait partie de ces beat-them-all sans saveur que l'on regrette d'avoir achetés, surtout lorsqu'il a fallu débourser plus de 500 balles. Malgré quelques décors sympa en cours de jeu, Sword Maniac n'a rien d'extraordinaire. C'est même tout l'inverse, puisqu'il aurait été difficile de faire plus ordinaire. Remarquez, en se forçant, et en mettant THQ dans le coup, je suis sûr qu'on pourrait faire quelque chose. Seul avantage de ce jeu : ses six niveaux de difficulté et son mode "versus" qui lui garantissent une assez longue durée de vie. Sinon, ce Beat them up plutôt linéaire ne mérite absolument pas que vous lui sacrifiiez votre précieux temps. C'est vrai, au prix où est le temps aujourd'hui, ça serait de la folie ! Et puis quoi encore, ils ne veulent pas nos chaussures aussi ? Et puis les chaussettes ? Voilà, c'est dit.

T.S.R.



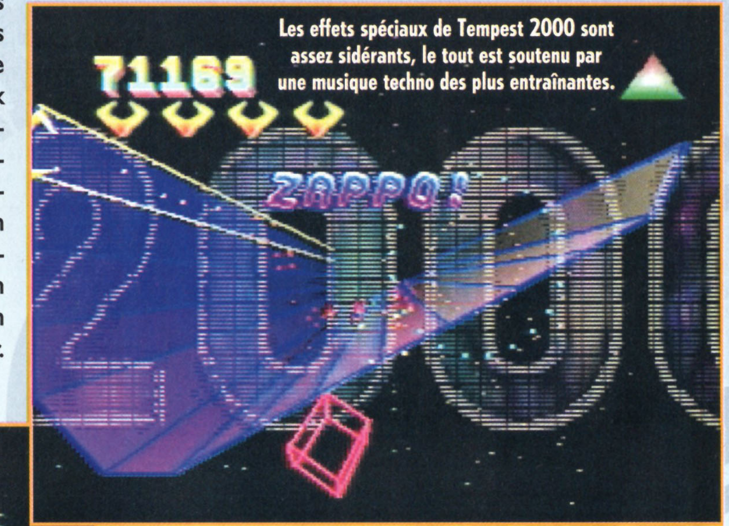


TEMPEST EST DE RETOUR !

Tempest 2000

EDITEUR	LLAMASOFT
GENRE	SHOOT THEM UP
TEXTE ET DOC À L'ÉCRAN	ANGLAIS
DIFFICULTE	MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE	1
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2 (SIMULTANÉ)
CONTINUES	4 SAUVEGARDES
GRAPHISME	12
ANIMATION	16
MANIABILITE	15
SON/BRUITAGE	18
GLOBAL	84 %

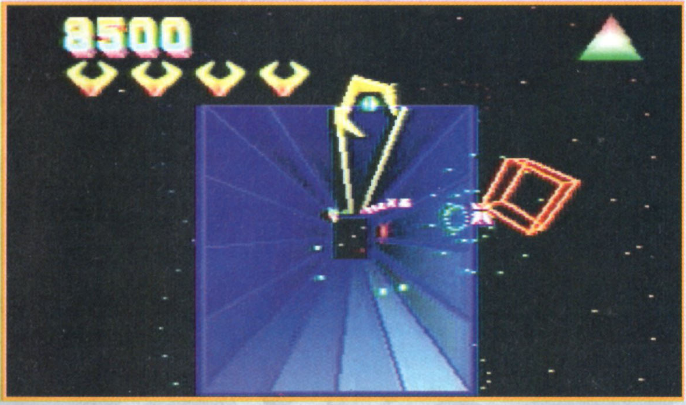
La première version de Tempest date de 1981. Eh oui, vous ne rêvez pas, c'est en plein Moyen Age qu'apparaît pour la première fois ce jeu devenu depuis lors quasiment mythique. Depuis le temps, on en a vus d'autres, et des mieux. Pour ceux qui ne connaissent pas Tempest, qu'est-ce que c'est ? Tempest est un shoot-them-up qui se présente de façon très originale. Votre vaisseau gravite en effet autour d'une espèce de tunnel aux contours de formes variables. De ce tunnel arrivent des hordes de créatures qui vous tirent dessus et cherchent à vous attraper pour vous emmener avec elles dans ce tunnel. À vous de faire un carton, de ramasser les bonus (armes, points, capacités spéciales comme le saut) et de franchir les très, très nombreux niveaux qui composent un Tempest. Outre ce mode de jeu traditionnel, Tempest 2000 propose quelques améliorations non négligeables, que les nostalgiques de la première version (comme Robby ou Tonton Steph) ne pourront qu'apprécier.



Les effets spéciaux de Tempest 2000 sont assez sidérants, le tout est soutenu par une musique techno des plus entraînantes.



La phase de bonus dans Tempest 2000 apparaît, semble t-il, aléatoirement. Ici, il faut simplement passer le viseur dans les anneaux verts.



Si l'ennemi n'est pas abattu lorsqu'il grimpe vers vous, il ne vous reste plus qu'à être assez adroit pour le détruire sur la bordure. Bonne chance.

C'est vrai, dans la catégorie beauté, Tempest 2000 ne décroche pas la palme. Mais comme dirait Tonton Steph – l'ancêtre parmi nous – "les vieux jeux sont souvent les plus jouables, les plus agréables". Il est comme ça notre Tonton, nostalgique du Moyen Age qui le vit naître. Cette nouvelle version de Tempest a pour elle plusieurs avantages. Tout d'abord, les musiques sont géniales. Elles balayent tout ce que l'on peut entendre sur console 16 bits (en dehors des CD-Rom, bien entendu). Ensuite, on ne s'arrête pas là, le jeu est extrêmement amusant, surtout lorsqu'on y joue à deux simultanément. Ce n'est pas avec ça qu'on fait un "hit" de l'année, mais Tempest 2000 apparaît comme le meilleur jeu Jaguar actuellement disponible. Seulement, il ne faut pas accorder une grande importance aux graphismes, parce que sinon... Tempest 2000 est loin d'être un incourtournable, mais lorsque l'on possède une Jaguar, c'est tout de même mieux que rien. T.S.R. 2000



- Les meilleurs scores sont sauvegardés !
- Des musiques techno-rave génialissimes.
- Quatre modes de jeux différents.
- Comment faire du nouveau avec de l'ancien.



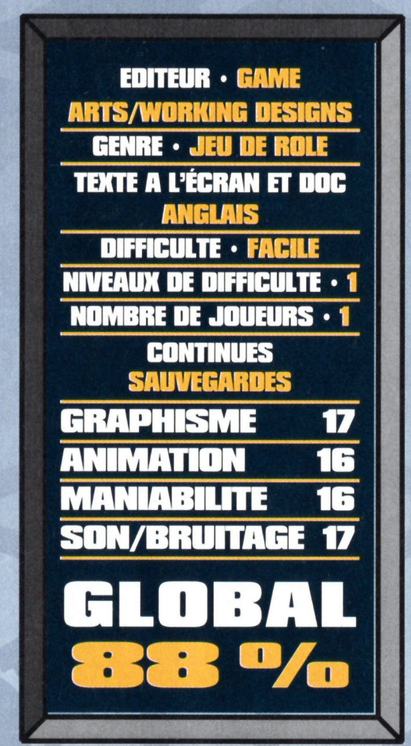
- Pour une 64 bits, on s'attendait à un jeu d'un tout autre genre.
- Après la vague des shoot-them-up à spectacle (Silpheed, Star Fox), Tempest surprend.



LE SECRET DE L'ÉTOILE D'ARGENT...

Ça, c'est ce que l'on appelle une rencontre importante, non pas du point de vue des attributs mammaires (encore qu'ils soient, ici, assez conséquents), mais du point de vue du scénario. Dans le cas d'une rencontre comme celle-ci, vous aurez à revoir ce personnage très souvent, car c'est un perso-pilier du jeu (chouette !).

LUNAR the silver star



EDITEUR	GAME ARTS/WORKING DESIGNS
GENRE	JEU DE ROLE
TEXTE A L'ÉCRAN ET DOC	ANGLAIS
DIFFICULTE	FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE	1
NOMBRE DE JOUEURS	1
CONTINUES	SAUVEGARDES
GRAPHISME	17
ANIMATION	16
MANIABILITE	16
SON/BRUITAGE	17
GLOBAL	88 %

Comme vous ne le savez pas, Lunar est un jeu de rôle sorti au Japon sur Mega CD il y a bientôt deux ans. Considéré comme le "Far East of Eden" de ce support, c'est un jeu qui présente l'intérêt, pour les plus fans d'entre nous, d'offrir au joueur des personnages originaux créés par le "character designer" des personnages de la série "Fujigi no Umi no Nadia" ou, pour la télé française, "Nadia le secret de l'eau bleue". Voilà pour la petite histoire, et aussi pour répondre à un éditorial concurrent qui pense qu'en étant le premier sur un créneau comme le média japonais, il est forcément le meilleur. Bref, tout cela pour vous parler d'Alex, un brave garçon qui rêvait de devenir un Dragon Master. Fort heureusement pour le joueur et pour le futur de cette belle aventure, il était aussi amoureux d'une très belle jeune fille un peu mystérieuse, Luna. Après bien des pérégrinations, ils se rendit compte que cette fille n'était pas comme les autres, et que tôt ou tard ils allaient être confrontés à quelque chose de très dangereux, dépassant l'entendement...



Allez hop, juste pour vous prouver que le jeu est trop facile, voilà le dernier boss. Et le pire, c'est qu'il n'est même pas résistant, malgré sa taille assez impressionnante.

Et hop, un boss, une scène, on discute, on s'insulte et on se fritte. Que voulez-vous, c'est toujours pareil dans les jeux de rôles, tant sur console qu'autour d'une table ; les joueurs se croient toujours tout permis.





Voici le genre de dialogues que vous lirez assez souvent dans ce jeu, où des personnages toujours forts dans l'art de la magie viendront vous apprendre l'existence de diverses légendes.



Le voilà le tant attendu Lunar. Indisponible au moment de sa sortie au Japon, il aurait été trop ridicule que nous le testions en japonais ; c'est pourquoi j'ai préféré attendre que le jeu soit disponible en anglais pour finalement le tester. Eh bien voilà, il est là et il est fini. Déjà ? Ben oui, vous en jugerez par vous-même, mais trois jours pour terminer un "jeu de rôle", jeu censé être très long et haletant à terminer, c'est un peu court. Enfin bon, cela n'enlève pas au jeu sa beauté et son scénario plutôt béton, et on vit des sentiments forts lorsqu'on découvre les divers coups de théâtre de ce jeu. Les musiques du jeu ? Elles sont très sympa et dans le ton des classiques du genre (Final Fantasy, Far East of eden). Les petits personnages sont mignons, et les villes sont très grandes avec des autochtones qui répètent rarement deux fois la même phrase, sympa. En fait, le problème de ce jeu, c'est qu'il fait trop dessin animé, et peu "jeu" à proprement parler. On joue pour un scénario, mais on est dans un dessin animé, ce qui fait qu'il n'y a pas beaucoup de trucs cachés dans le jeu, contrairement à Final Fantasy 6. Un bon jeu en attendant Lunar 2, qui, lui, promet d'être beaucoup plus grand... mais en japonais. GREG



- Un scénario plein de rebondissements.
- Des musiques de bonne facture.
- Les personnages de Yoshiyuki Sadamoto !
- De nombreux sorts.



- Des effets graphiques un peu flemmards lors des combats.
- Très court.
- Très facile.



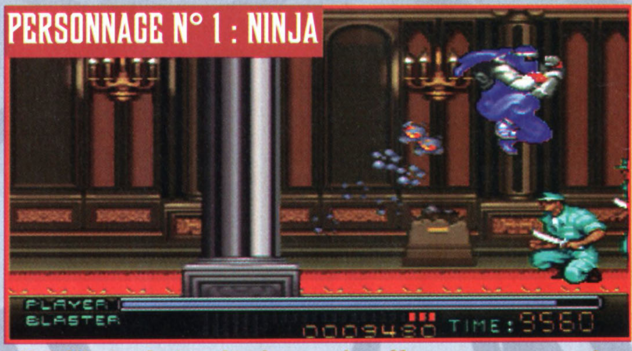


AGAIN, THE LEGENDARY NINJA...

THE NINJA WARRIORS AGAIN

EDITEUR	TAITO
GENRE	ARCADE
TEXTE A L'ÉCRAN ET DOC	JAPONAIS
DIFFICULTE	MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE	2
NOMBRE DE NIVEAUX	9
NOMBRE DE JOUEURS	1
CONTINUES	INFINIS
GRAPHISME	18
ANIMATION	17
MANIABILITE	17
SON/BRUITAGE	16
GLOBAL	87 %

Les amateurs de baston et de jeux d'arcade vont être comblés, car Ninja Warriors est enfin adapté sur Super Famicom. Cette version n'est pas qu'une simple adaptation, mais une version remixée avec de nouveaux décors et un déroulement différent. Ce n'est pas pour rien que son titre comporte la mention "Again"... Par contre, comme dans la version d'arcade originale, vous contrôlez un (ou une) droïd dont la mission est de dénicher Banglar, le big boss d'un réseau de soldats contrôlant d'une manière tyrannique la population. Le déroulement du jeu reprend cette bonne vieille progression en vue de profil qui a fait le délice des amateurs de Shinobi il y a quelques années. Les décors ont été mis au goût du jour, mais le principe est rigoureusement le même : vous avancez et vous frappez jusqu'à ce qu'il ne reste plus personne sur votre chemin. C'est simple mais efficace, et les coups spéciaux de vos trois personnages sont la preuve que la diplomatie est parfois moins pratique qu'un bon coup de nunchaku bien placé !



Ninja Warriors Again se déroule en vue de profil pure avec une progression sur un seul plan. Ce personnage peut utiliser une propulsion bien spéciale qui le projette dans les airs.

LE BOSS QUI TUE !

Les intentions de ce boss de fin de niveau sont claires : il veut essayer sa nouvelle tronçonneuse et vous allez en faire les frais...





Un des coups spéciaux permet à la ninja cybernétique de bondir en donnant un coup d'épaule. Cette méthode permet de frapper une meute d'ennemis d'un seul coup.



Cette fois, pas de droïd déguisé en petite ninja, mais un vrai robot qui se tape deux énormes boss dans le bureau de la direction...

En grand fana de Shinobi, Shadow Warriors et Ninja Warriors en arcade (il y a quelques années déjà), je ne pouvais que sauter de joie à l'arrivée de cette cartouche à la rédac. Mon enthousiasme modéré par un TSR bougon (à juste titre d'ailleurs), j'ai quand même adoré jouer à cette adaptation remixée du célèbre Ninja Warriors. Il est vrai que ce genre de jeu est démodé aujourd'hui, le déplacement du héros ne se faisant que sur un plan (pas comme dans les sagas Rushing Beat ou Final Fight). Il est vrai aussi que les continues sont illimités et qu'on ne peut pas jouer à deux. Mais quelle beauté, quel nombre incroyable de stages et surtout quel plaisir de taper sur des sprites ennemis superbes. TSR en a finalement convenu que cette cartouche valait le coup pour son action de tout instant et que ses caractéristiques techniques étaient réussies. Un conseil : si vous aimez le genre, procurez-vous vite Ninja Warriors, c'est une cartouche qui s'échange facilement car le jeu est mythique et de grand renom.
OLIVIER



- La version originale magnifiée.
- Des graphismes géniaux.
- Un jeu qui manquait sur SFC.



- On ne peut pas jouer à deux.
- Un seul plan de déplacement.
- Des continus infinis.



Les décors de ce jeu sont somptueux dans leurs dégradés de couleurs. Et quand vous amirez ces sprites énormes et superbement détaillés, vous ne pouvez qu'être d'accord pour admettre que Ninja Warriors Again est un modèle du genre. Le soldat de droite en est la preuve, non ?



IMPORT

Super Famicom

JOE DONALD ET MAC LA FIOTTE SONT DANS UN BATEAU



EDITEUR	DATA EAST
GENRE	PLATES-FORMES
TEXTE A L'ÉCRAN	JAPONAIS
DIFFICULTE	MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE	1
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
CONTINUES	3
GRAPHISME	17
ANIMATION	16
MANIABILITE	17
SON/BRUITAGE	15
GLOBAL	89 %

Les deux rigolos de la préhistoire sont de retour, super ! La préhistoire est une période faste pour les jeux vidéo, j'en veux pour preuve les PC Kid (bientôt sur SFC), les Chuck Rock, Flintstones (bientôt sur SN chez Sony) et autre Prehistorik Man (bientôt sur SN, un jeu français qui s'annonce exceptionnel). En ce qui concerne Joe et Mac, ils avaient boudé dans le deuxième épisode, aussi est-ce avec une hargne farouche qu'ils reviennent pour des aventures trépidantes. Armés de gourdins et pouvant affronter les monstres de l'époque à deux simultanément, Joe et Mac trouveront de quoi se restaurer et de quoi s'armer au cours de leur aventure. Un grand classique du jeu de plates-formes à tendance baston qui est sorti au Japon et que l'on risque d'attendre un peu en France vu que le deuxième épisode n'est même pas sorti encore.



Un passage à bord dun dernier véhicule à la mode...



Dans ce niveau glacé, vous avez du mal à progresser car vous glissez et votre inertie est importante. À deux simultanément, vous aurez moins de mal à vous occuper de cet ennemi bruyant.



J'adore, j'aime et j'en redemande à chaque fois. Remarquez, avec Data East, je ne suis pas déçu puisque cela fait la troisième fois que je me tape les aventures de Joe et Mac, les deux affreux de la préhistoire. Leur absence du deuxième épisode m'avait quelque peu déçu, voilà pourquoi je me félicite de leur retour, et je le note... Sans grande surprise, le jeu reprend ce qui avait fait le succès du premier volet, c'est-à-dire les graphismes superbes et colorés, les sprites énormes et rigolos et enfin l'action à tous les coins d'écran. Grâce à cela, on est prêt à oublier ses premières erreurs de jeunesse, à savoir un jeu trop facile à terminer et pas assez de variété dans l'action. Cette fois, le jeu est très long et plein d'originalités. Moi je dis bravo, génial, vivement le quatrième...

OLIVIER



- Des graphismes géniaux.
- Une durée de vie interessante.
- Une foule d'originalités originales.



- On ne peut pas se taper dessus à deux joueurs..
- Dommage !
- Comme dans Double Dragon, c'était marrant...



Le monstre du Loch Ness existe, on l'a rencontré. Ce boss de fin de niveau ne posera pas trop de problèmes à nos deux reporters préhistoriques. Il suffit de lui taper sur le nez.



News magazine

A LA UNE DU MOIS :

Le catalogue complet des cartouches d'occasion !

JEUX D'OCCASION S. NINTENDO EURO à 199 F TTC

SUPER TENNIS
SUPER SOCCER
SUPER GOAL
SUPER PROBOTECTOR
BLAZING SKIES
PILOTWINGS
RIVAL TURF
CASTLEVANIA 4
GHOUST'N GHOST
SUPER KICK OFF
RACE DRIVING
ANOTHER WORLD
SUPER R-TYPE
MAGIC SWORD
SUPER OFF ROAD
SUPER PANG
F ZERO
SUPER EDF
BARTS NIGHTMARE
PIT FIGHTER
JAMES BOND JUNIOR
LEMMINGS
ADDAMS FAMILLY 1
WRESTLEMANIA
KRUSTY
STRIKE GUNNER
UN SQUADRON
SUPER ALLESTE
KO FOREMAN
DRAGONS LAIR
BATTLE CLASH
LETHAL WEAPON
SMASH TV
STARWING
STAR WARS
ASTERIX
JOE MAC

JEUX D'OCCASION S. NINTENDO EURO à 290 F TTC

TURTLES 4
PGA
ALIEN 3
SIM CITY
NHL PA93
TOP GEAR
SUPER GOAL
SUPER SWIV
TINY TOON
JACK NIKLAUS
PUSHOVER
PARODIUS
MAGICAL QUEST
F1 EXAUST HEAT
SUPER JAMES POND
ZELDA 3
BUBSY
MORTAL KOMBAT
BULLS VERSUS BLAZERS
FIGHTING SPIRIT
SUPER STAR WARS
POCKY N' ROCKY
MARIO WORLD
MARIO COLLECTION
SUPER WIDGET
STREET FIGHTER TURBO
DESERT STRIKE
SUPER PANG
JIMMY CONNORS
WORLD LEAGUE BASKET
CANTONA
BLANCO RUGBY
ON THE BALL
MARIO ALL STARS
MR. NUTZ
COOL SPOT
NBA JAM
COOL TROOP
BOMBERMANN
LAMBORGHINI
FLASHBACK
ZOMBIES
ALADDIN
YOUNG MERLIN
TURTLE FIGHTER
F1 POLE POSITION

JEUX D'OCCASION SUPER NES US à 199 F TTC

MARIO 4
D FORCE
TURTLES 4
CONTRA 3
BOXING
GRADIUS
D. DRAGON
F1 ROC
FINAL FIGHT
MECHWARRIOR
UN SQUADRON
KRUSTY FUN HOUSE
PIT FIGHTER
RPM RACING
GUN FORCE
FOREMAN KO BOXING
SPIDERMAN X-MEN
PLAY ACTION FOOT
TOM ET JERRY
ADDAMS FAMILLY
AMAZING TENNIS
BEST OF THE BEST
DINO CITY
RIVAL TURF
SIM EARTH
MAGICAL QUEST
WING COMMANDER
ROAD RUNNER
GODS
KAWASAKI CARRIBEAN
AXELLAY
NBA ALL STAR
NCAA BASKET
GHOUST N' GHOST
SUPER NINJA BOY
SUPER OFF ROAD
STREET COMBAT
OUTLANDER
LETHAL WEAPON
COMBATRIBES
GOAL
OUT OF THIS WORLD
SUPER STRIKE EAGLE
FACEBALL 2000
PAPERBOY 2
SPANKY QUEST
THUNDER SPIRITS
MAGIC SWORD
SUPER WRESTLEMANIA
RED OCTOBER
HYPERZONE
BARTS NIGHTMARE
PILOTWINGS
ROKETEER
SUPER EDF
LEMMINGS
CHUCK ROCK
ADVENTURE ISLAND
SPACE MEGAFORCE
BILL LAIMBEERS
FAMILLY DOG
STARFOX
POPULOUS
CALIFORNIA GAMES 2
HOME ALONE
TERMINATOR
ROBOCOP 3
JAMES BOND JUNIOR
JOE AND MAC
HIT THE ICE
THE DUEL
DARIUS TWIN
SUPER TENNIS
SUPER SOCCER
BLAZEON
BATTLECLASH
CHESTER CHEETAH
STREET FIGHTER 2
XARDION
CAPTAIN NOVOLIN
WINGS 2
ALIEN PREDATOR
CONGOS CAPER
BRAWL BROTHER
TAZ MANIA

OFFRE VALABLE SUIVANT STOCKS DISPONIBLES

JEUX D'OCCASION SUPER NES US à 290 F TTC

FATAL FURY
BATTLETANK
FIRST SAMURAI
RACE DRIVIN
SUPER HIGH IMPACT
HARLEY HUMOUNGOUS
JIMMY CONNORS
SONIC BLASTMAN
NIGEL MANSELL
HOOK
NHLPA HOCKEY 93
ADDAMS FAMILLY 2
BRAWL BROTHERS
PEEBLE BEACH GOLF
SUPER SOCCER CHAMP
ACTRAISER
SIM EARTH
WORDTRIS
PRO QUATERBACK
MYSTIC QUEST
SUPER NINJA BOY
SKULJAGGER
WOLFCHID
WARPSPEED
UTOPIA
FIREPOWER 2000
ARCANA
CLUE
BUBSY
DOOMSDAY WARRIOR
CHESSMASTER
THE LOST VIKINGS
TOP GEAR
KING ARTHUR QUEST
TEAM NFL FOOTBALL
B.O.B.
CAESAR PALACE
CYBERNATOR
CONGOS CAPER
COOL SPOT
DESERT STRIKE
FAMILLY DOG
FINAL FIGHT 2
SUPER JAMES POND
KAWASAKI CHALLENGE
OPERATION LOGIC BOMB
MORTAL KOMBAT
SUPER OFF ROAD BAJA
ALIEN/PREDATOR
RUN SABER
ROYAL RUMBLE
POCKY N ROCKY
SIM CITY
ROCKY RODENT
STREET FIGHTER 2 TURBO
TINY TOON
SUPER SLAP SHOT
HUNT FOR RED OCTOBER
SUPER CONFLICT
UTOPIA
UNCHARTED WATERS
VALIS 4
SUPER WIDGET
YOSHIES COOKIES
WORLD HEROES
ZOMBIES
EMPIRE STRIKE BIKE
NHL 94
NBA SHOWDOWN

OFFRE VALABLE SUIVANT STOCKS DISPONIBLES

Revendeurs !
vous avez été nombreux à nous contacter,
Continuez dans la voie de la réussite !!!

JEUX D'OCCASION MEGADRIVE à 139 F TTC

ART ALIVE
AMERICAN GLADIATOR
ALSIA DRAGOON
AQUATIC GAMES
ALIEN 3
ATOMIC RUNNER
ALEX KIDD
ARROW FLASH
BURNING FORCE
BEAST WARRIOR
BATTLE SQUADRON
BACK TO THE FUTURE 3
BUCK ROGERS
JAMES DOUGLAS BOXING
BONANZA BROS
BART SIMPSON
BATMAN
BATTLEROADS
CORPORATION
CYBERCOP
CHESTER CHEETAH
CAPTAIN AMERICA
CADASH
CALIFORNIA GAMES
CHIKI CHIKI BOYS
CAPTAIN PLANET
CYBORG JUSTICE
CHAKAN
CALIBER 50
CHUCK ROCK
DYNAMITE DUKE
DICK TRACY
DECAP ATTACK
DOUBLE DRAGON
DJ BOY
DARK CASTLE
EX MUTANTS
ESWAT
EMPIRE OF STEEL
EXILE
FATAL REWIND
FIRE SHARK
MADDEN 92
FATAL LABYRINTH
FANTASIA
FLICKY
MONTANA 2
GOLDEN AXE
GALAHAD
GROWL
GHOSTBUSTER
GHOUST N' GHOST
GAIARES
GAIN GROUND
GREENDOG
GYNOUG
GALAXY FORCE 2
HOME ALONE
HERZOG ZWEI
HELL FIRE
HARD DRIVIN'
INSECTOR X
JEWEL MASTER
JAMES POND 1
JAMES POND 2
JORDAN VS BIRD
KING OF THE MONSTER
KID CAMELEON
KRUSTY
SUPER REAL BASKET BALL
CRUE BALL
CASTLE OF ILLUSION
LHX
LAST BATTLE
LEMIEUX HOCKEY
MYSTIC DEFENDER
MOONWALKER
MERCS
MEGALOMANIA
MYSTICAL FIGHTER
NHL HOCKEY
OUT RUN
PHELIOS
PREDATOR 2
PAPER BOY 1 ET 2
PIT FIGHTER
RAMPART
RISKY WOODS
ATOMIC ROBO KID
ROAD BLASTER
ROLLING THUNDER 2
RAIDEN TRAD
RASTAN SAGA 2
STRIDER
SONIC
SMASH TV
SHADOW DANCER
STEEL TALONS
SPACE HARRIER 2
SUNSET STRIDERS
SPEEDBALL 2
SHADOW OF THE BEAST
STREET OF RAGE
SHINOBI
SPIDERMAN
STAR CONTROL
STARFLIGHT
TECHNOCLASH
THUNDERFORCE 2 ET 3
TWIN HAWK
TECNOCOP
TALMITS ADVENTURE
TOE JAM ET EARL
TOXIC CRUSADER
TRUXTON
TERMINATOR
TERMINATOR 2
TRAMPOLINE TERROR
TWO CRUDE DUDES
TURRICAN
TROUBLE SHOUTER
UNIVERSAL SOLDIER
WRESTLE WAR
WARMSPEED
QUACKSHOT
OUT RUN 2019
OLYMPIC GOLD
TAZ MANIA
WINGS OF WOR
WONDER BOY 3
WORLD SOCCER
ZERO WING
WORLD LEADER GOLF



OFFRE VALABLE SUIVANT STOCKS DISPONIBLES

JEUX D'OCCASION MEGADRIVE à 259 F TTC

AFTER BURNER II
DEVILISH
DOUBLE DRAGON 3
ECCO LE DAUPHIN
DESERT STRIKE
EUROP CLUB SOCCER
EL VIENTO
EA HOCKEY
F 22 INTERCEPTOR
FATAL FURY
FERRARI GP
TINY TOON
ARIEL LA PETITE SIRENE
ANOTHER WORLD
ABRAHMS BATTLE
TANK
BULLS/LAKERS
BALL JACKS
SUPER REAL BASKET BALL
BOB
BASEBALL 2020
EVANDER HOLYFIELD
BUBSY
JAMES BUSTER DOUGLAS
CENTURION
COOL SPOT
DUNGEONS ET DRAGONS
DEADLY MOVES
FLASHBACK
J.MADDEN 93
FAERY TALE
G.LOC
GRAND SLAM
GOLDEN AXE 2
GLOBAL GLADIATOR
HIT THE ICE
HARDBALL
S.HIGH IMPACT
INDIANA JONES
THE IMMORTAL
KLAX
LEMMINGS
MIG 29
MIGHT AND MAGIC
MUSHIA
MARBLE MADNESS
MS PAC MAN
NBA ALL STAR CHALLENGE
PAC MANIA
COLUMMS
POWER MONGER
CHAMPIONSHIP PRO AM
ROAD RASH 1
ROAD RASH 2
ROLO TO THE RESCUE
RINGS OF POWER
SUMMER CHALLENGE
SWORD OF VERMILLION
STREET SMART
STRIDER 2
STREET OF RAGE 2
SPLATERHOUSE 2
SHADOW OF THE BEAST 2
SONIC 2
SUPER KICK OFF
NHLPA 93
SUPER MONACO GP
CAPRIATI TENNIS
TURTLE NINJA 4
THUNDERFORCE 4
SPACE INVADERS 91
TOKI
TALESPIN
TAZ MANIA
WONDER BOY 5
WINTER CHALLENGE
SUPER OFF ROAD
X.MEN
WORLD OF ILLUSION
WORLD CUP 93 TECMO
ULTIMATE SOCCER

Sous réserve de disponibilité

JUNGLE STRIKE
MORTAL KOMBAT
STREET FIGHTER 2 C.E.
SON OF CHUCK ROCK
WIMBLEDON
F 1 FORMULA 1
JURASSIC PARK

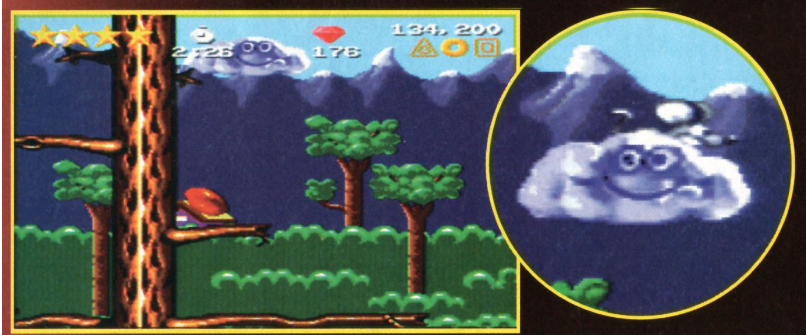


3615
Consol Plus
Good News !!!
LES NOUVEAUTÉS
JEUX S. NINTENDO
ACTION REPLAY 2 349 F
FIFA SOCCER 399 F
PSG CHAMPIONS 469 F
EYE OF THE BEHOLDER 499 F
STUNT RACE FX 499 F
LORD OF THE RING 499 F
LEGEND 499 F
DRAGON BALL Z 3 (V.F.) 539 F
+ DES PRIX D'ENFER POUR TOUS LES AUTRES
3 DO
TOUS LES JEUX
ANOTHER WOLRD 395 F
CASINO COWBOY 395 F
ROAD RASH 395 F
SHOCK WAVE 395 F
MEGARACE 395 F
GRIDDERS 395 F
BALL Z 395 F
STAR TREK 395 F
JURASSIC PARK 395 F
ULTRAMAN (JAP) 590 F
TAKURA (JAP) 590 F
TATSUJIN (JAP) 590 F
DOC HAUSER (JAP) 590 F
POWERS KINGDOM (JAP) 590 F
SHOGI SPECIAL 590 F
NONTAN 590 F
BURNING SOLDIER 590 F
LE SCEAU DU PHARAON 590 F
+ TOUS LES AUTRES
JEUX MEGADRIVE
ACTION REPLAY 2 349 F
PETE SAMPRAS 395 F
MR. NUTZ 395 F
PSG CHAMPIONS 429 F
STREET OF RAGE 3 429 F
VIRTUA RACING 590 F
JEUX NÉO-GÉO
SUPER SIDEKICKS 2 1390 F
WINDJAMMER 1490 F
KARNOU'S REVENGE 1490 F
ART OF FIGHTING 2 1490 F
+ LES OCCASES
LES OCCASIONS
TOUTES LES CONSOLES D'OCCASION
A DES PRIX DELIRE !!!
MEGADRIVE à partir de 399 F
SUPER NINTENDO à partir de 449 F
NEO GEO à partir de 1390 F
AMIGA CD 32 à partir de 1690 F
ON RACHETE CASH
JEUX MEGADRIVE 100/150 F
JEUX S. NINTENDO 100/250 F
LES CONSOLES
Frais de port offerts
SUPER NINTENDO + S. FIGHTER II
+ ALADDIN 890 F
+ MANSELL 890 F
+ J. PARK 890 F
+ RANMA 1/2 890 F
MEGADRIVE II
+ 2 PADS
+ 5 JEUX 989 F
AMIGA CD 32
+ 2 JEUX + MICROCOSM (gratuit) 2390 F
3 DO + 1 JEU
NTSC 3690 F
PAL 4490 F
K7 VIDÉO DBZ (pal)
149 F
N° 1 : GARLIC Jr
N° 2 : DOC WILLOW
N° 3 : THALES
N° 4 : NAMECK
N° 5 : KOURA
N° 6 : METAL KOURA
N° 7 : RED RIBBON
N° 8 : BROLY STORY
N° 9 : BOJACK
N° 10 : DOC EIGUI
Versions Originales
Dément !!!
Viens discuter avec Maître Cosmic en direct.
Joue et Gagne des milliers de Rami Cards...
A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX
TITRES
PRIX
CONSOLES
PRIX
FRAIS DE PORT GRATUITS - SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F
TOTAL
COORDONNÉES
Nom :
Prénom :
adresse :
Ville :
Code Postal
REGLEMENT
CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
CARTE BANCAIRE
Expire fin
CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)
JP 32

EDITEUR : INTERPLAY • DISPONIBILITÉ : JUILLET 94



CLAYMATES



BONNE PATE, VA !

Aux USA, à Mudville très exactement, le Professeur Putty est sur le point de créer une invention spectaculaire : celle d'un sérum capable de transformer la matière vivante en pâte à modeler (d'après Olivier le prof, c'est tout à fait possible !). Seulement voilà, Jobo,un dangereux criminel de renom, veut s'approprier cette potion miraculeuse. Présent sur les lieux, le fils de Putty, Clayton, veut empêcher cet acte odieux. Dans la bagarre, Jobo réussit à transformer le pauvre garçon en... pâte à modeler ! Le voilà désormais condamné à retrouver son père afin de le sauver, et surtout empêcher Jobo de dominer le monde à l'aide de l'invention de son paternel. Ainsi, tout au long de sa quête, et au hasard (enfin, pas vraiment) des morceaux de pâte qu'il trouvera, Clayton se transformera en tout, en cinq animaux différents ! Au programme : un chat, une souris, un poisson, un écureuil et un oiseau. Rien que ça ! Avec des musiques absolument incroyables au niveau de la qualité sonore, ce jeu risque bien de vous rendre maboule. La vitesse de scrolling est hallucinante, les gags s'enchaînent rapidement, bref, il n'y a pas un seul instant de répit. Claymates n'est pourtant pas un jeu de plates-formes comme les autres, c'est plus que ça. Pour en savoir davantage, attendez le mois prochain...

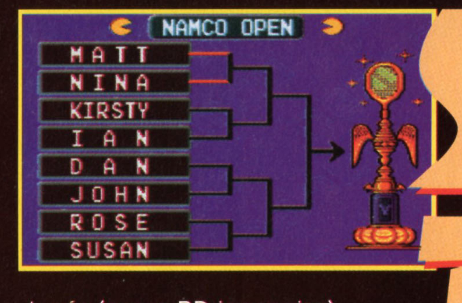
TRAZOM



EDITEUR : NAMCO/VIRGIN • DISPONIBILITÉ : JUILLET

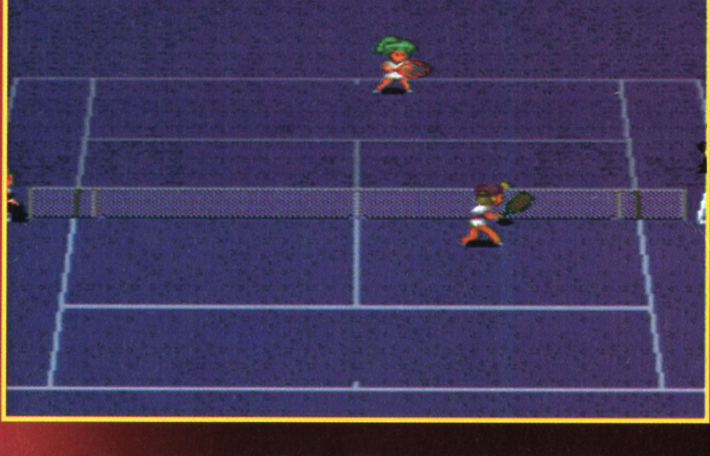
SMASH TENNIS

UN TENNIS QUI "PETE" !



Souvenez-vous, il n'y a pas si longtemps que ça (sept mois, dirons-nous) sortait un tennis de très grande classe sur Super Famicom. Version japonaise. Son nom était Super Family Tennis, et l'on découvrait alors un jeu de haute volée (hum, hum...) sur ce support, jusque-là garni de bien peu de cartouches de ce sport, hormis un Super Tennis qui a marqué les esprits (notamment ceux de Robby !) et toute une génération. C'est peut-être un peu exagéré, mais bon... Toujours est-il que de l'eau a coulé sous les ponts, et rien, mais alors rien de bien neuf est arrivé, depuis, dans le domaine. Jusqu'à ce que Virgin décide de distribuer ce fabuleux jeu qu'est Smash Tennis, le Super Family Tennis rebaptisé en fait. La boucle est bouclée ! Explications. Smash Tennis est plus proche d'un Final Match Tennis sur Nec que d'un Pete Sampras sur MD. Les personnages sont plus typés (genre BD japonaise), et les attitudes moins réalistes. Il n'en reste cependant pas moins que les coups sont exécutés de façon très cohérente (smashes, lobes, coups droits, revers parfaits), et que les matches en simple ou en double, avec ou contre la console et/ou un humain, sont possibles ! Toutes les combinaisons sont effectivement insérées. Là où Namco a innové, c'est au niveau des courts. Avec les traditionnelles surfaces béton/herbe/terre battue, nous trouvons des terrains sur la plage, au sommet d'une montagne, dans un jardin japonais, dans le brouillard, dans un hall résonnant, etc. Bref, de quoi s'éclater commes des oufs ! Super, non ? Vivement le test !

TRAZOM





CHAOS ENGINE









C'EST LE CHAOS TOTAL !

Testé en rubrique "Import" dans le dernier numéro de Joypad, Chaos Engine, LE fameux "Soldiers of Fortune" en version américaine, débarque sur la meilleure des consoles Nintendo. En gros, l'histoire est la suivante : un savant fou, le baron Fortesque, a pour projet de construire une machine démoniaque, le "Chaos Engine", qui sera capable de modifier le cours de l'Histoire en un rien de... temps ! Et tout ça dans le but évident de régner en maître absolu sur la planète entière. Le problème, c'est que la mise au point d'une telle machine n'est pas aisée. Loin de là ! Ainsi, arriva ce qui devait arriver : l'explosion pure et simple de ce qui aurait dû bouleverser le genre humain. Au lieu de cela, il y eut un retour de bâton incroyable. En effet, un nuage de fumée nauséabond retomba sur tous les habitants de la contrée, qui leur causa des lésions irréversibles. Tous, sans exception, furent pris de malaises, symptômes qui dévoilèrent en fait des états avancés de bestialité. Ainsi, la brutalité, la haine et la violence avaient remplacé toutes les vertus de l'Homme. Si, si, en cherchant bien, on devrait pouvoir en trouver... Donc, seuls des mercenaires allaient tenter de redresser la situation qui s'annonçait désespérée. Au nombre de six, par équipe de deux, vous allez enfin pouvoir partir à la recherche de la gloire et de la fortune ! Les niveaux sont monstrueusement longs, vastes et surtout vous feront réfléchir à mort. Un peu comme dans Zelda, en plus dur. Certains lieux vous interdisent même carrément de réparer une erreur commise. Les musiques sont très sympa, et l'ensemble est d'une grande homogénéité. Si vous aimez la difficulté, vous allez être servi !

TRAZOM





EDITEUR : PSYGNOSIS • DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE

FLINK









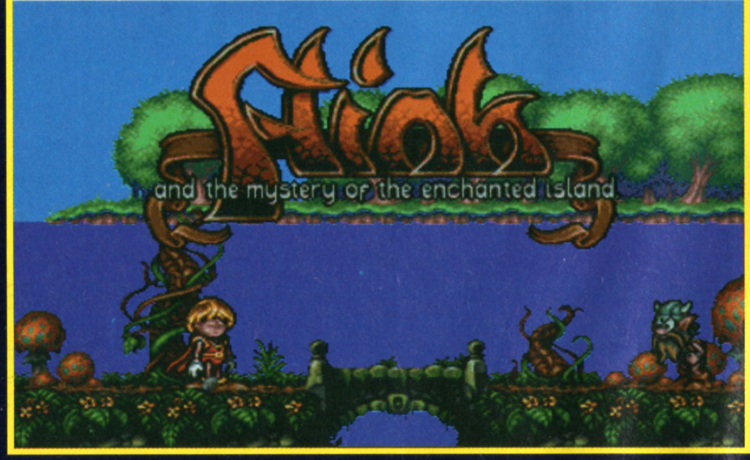
LE BEAU FLINK

Enfin un jeu d'aventure plates-formes qui sort du lot ! Qu'il est bô, mais qu'il est bô ! C'est un peu comme si l'on rencontrait l'Adonis des jeux Megadrive, le parangon de toutes les vertus, la quintessence de la beauté vidéo-ludique, le, le... Je crois que je m'emporte. Je reviens je vais prendre mes calmants.
Me revoilà pour vous parler de Flink. N'avez-vous jamais rêvé de devenir l'apprenti sorcier ? Oui, oui, pas Chantal Goya, mais bel et bien un apprenti sorcier. Eh bien, Flink, sans pourtant combler tous vos fantasmes les plus fous, va toutefois pouvoir vous permettre d'incarner un sorcier. Enfin, du moins, un étudiant en sorcellerie. Ce qui me permet de vous rappeler habilement que le Bac approche... alors, plein de choses pour ceux d'entre vous qui le passent. Bon, bref, je reprends le fil de mon histoire. Vous allez donc accompagner Flink dans cet univers très héroic fantasy dont le charme ne vous laissera certainement pas indifférent.



Flink saute à pieds joints sur le crâne de ses ennemis avec toute la bonne humeur qui le caractérise, pour ensuite ouvrir un coffre et l'encastrer dans la tête de son adversaire. Mais au milieu de tous ces combats acharnés, il faut aussi que Flink trouve la solution d'énigmes parfois bien tordues. Alors la pierre, faut la mettre où ? Et la sortie, où c'est qu'elle est la sortie ? Au milieu de tous ces problèmes quasi existentiels, il faudra coûte que coûte avancer pour découvrir des tableaux toujours plus superbes. Malgré un schéma type pour ne pas dire classique, Flink peut être attendu avec impatience par tous les possesseurs de Megadrive.

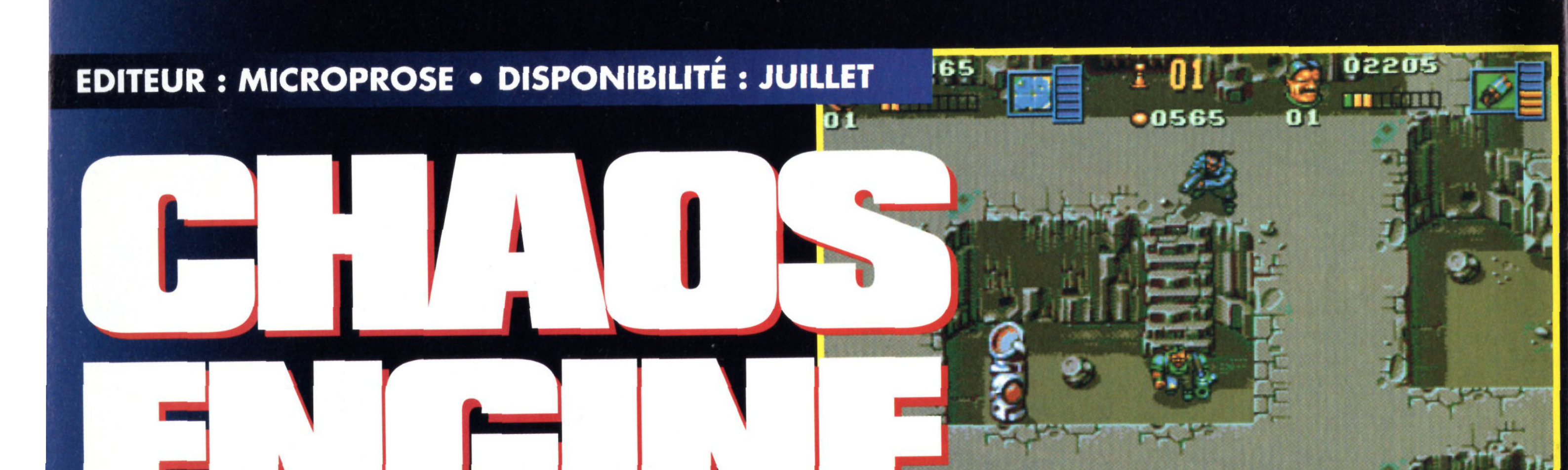
T.S.R.





EDITEUR : MICROPROSE • DISPONIBILITÉ : JUILLET

CHAOS ENGINE



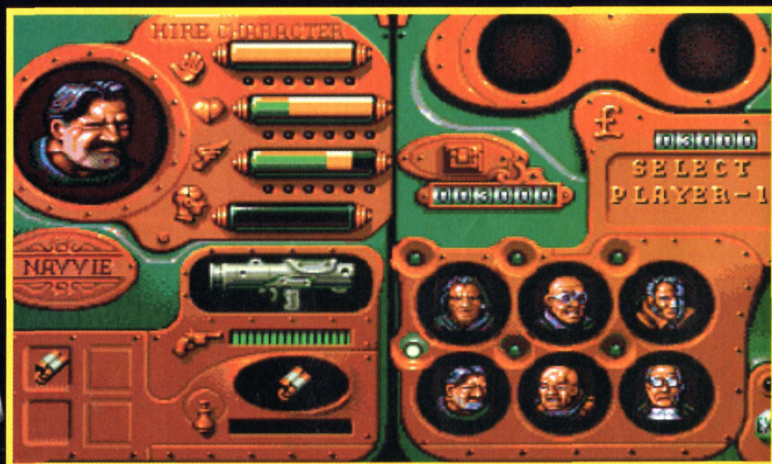


L'ENGIN DU CHAOS !

Pour connaître le scénario de ce jeu, reportez-vous donc à la preview sur Super Nintendo, ou bien au test en rubrique "Import" du mois dernier. Sur la version Megadrive, comme il n'y a pas de mode 7, seule la carte qui indique l'endroit où vous vous trouvez, change par rapport à la version SNIN. Elle est en gros, beaucoup moins belle et moins lisible, mais rien de bien grave pourtant en regard du reste, qui s'avère être quasiment la même chose. Les couleurs, comme toujours, sont moins nombreuses, mais l'intérêt y est tout autant présent. Et bien présent. De même que la difficulté, qui est loin d'être banale. On comprend mieux le système de mots de passe qui y a été intégré ! Dans le jeu, vous allez découvrir les joies du jeu à deux, le VRAI ! Pas de faux-pas à effectuer si vous jouez avec un partenaire humain, le succès de vos missions dépendra en grande partie de l'entente qui règnera entre vous. Plus vous avancerez, et plus vous aurez d'armes lourdes, puissantes, destructrices. Ne prenez pas tous la même chose. Achetez à bon escient. N'avancez pas comme un dératé, tête baissée, réfléchissez un tant soit peu pour vous permettre de toujours mieux figurer dans le niveau. Je sais, ces conseils peuvent sembler un peu prémédités, mais comme j'ai déjà pas mal joué ces derniers temps, je pense que je sais de quoi je cause. Suivez ces conseils et vous vivrez longtemps... Enfin, j'espère. Chaos Engine, des fameux Bitmap Brothers (coup de chapeau au passage) est un véritable chef-d'œuvre dans le domaine du jeu à deux. Un très bon investissement, juste pour les vacances...

TRAZOM





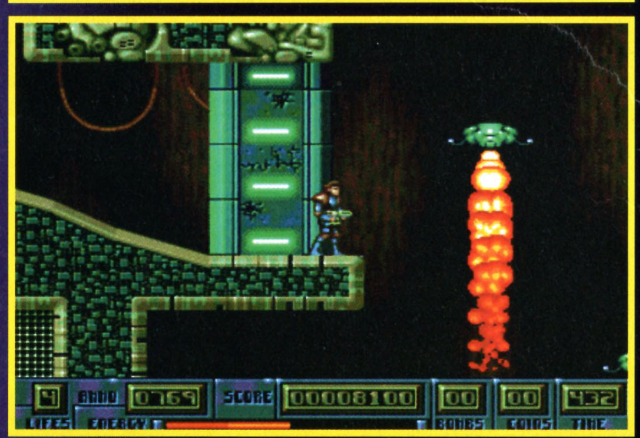
EDITEUR : PSYGNOSIS • DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE

HARD CORE









DE L'ACTION PURE ET DURE !

Vance, un dangereux criminel vivant dans une galaxie éloignée, veut mettre à mal toute une région d'un autre système solaire, afin de s'emparer d'une planète qu'il convoite depuis des lustres. Vous, gardien des temps modernes, avez pour immense joie de faire en sorte qu'il ne mette pas ses sales pattes sur votre belle contrée. De la bagarre en perspective ! Oui, mais avant cela, il faudra traverser des régions de plusieurs kilomètres de long, aidé simplement de votre pistolet laser. De vrais labyrinthes vous attendent, en réalité. Comme dans un Beast ou un Super Metroid, il faudra faire marcher vos petites méninges pour espérer survivre dans un monde aussi hostile. Et bien que la difficulté soit assez conséquente, ce type de jeu, dont l'intérêt est exceptionnel, devrait en ravir plus d'un. Moi le premier. J'ai eu un mal fou à décoller de l'écran pour taper l'article, c'est vous dire. Psygnosis, décidément coutumier du fait pour nous sortir de très bons jeux, s'est, semble-t-il, inspiré quelque peu des Universal Soldier et autre Contra IV de la Super Famicom. Sauf qu'ici, on ne peut pas y jouer à deux. Pas très grave, finalement, ça aurait plutôt embrouillé les choses. Bref, du gore très Hard-Core, de l'action non-stop, des boss multicolores, de l'aventure à la Flash-Back, tout un univers spatial qui va vous mettre dans une ambiance infernale ! On est comme vous désormais : on attend le test avec impatience...

TRAZOM





EDITEUR : SONY/IMAGESOFT • DISPONIBILITÉ : JUILLET

CHOPLIFTER 3

MAIS OU EST PASSÉ LE NUMÉRO 2 ?

L'adaptation de ce hit mythique qu'est Choplifter va faire plus d'un heureux sur Super Nintendo, car ce titre était depuis longtemps enterré. Ce jeu mythique avait pris trop de rides pour être adapté tel quel sur une machine comme la Super Nintendo. Voilà pourquoi nous allons bientôt être gratifiés d'un Choplifter version 100 % lifting. Le principe est toujours le même, puisque vous êtes aux commandes d'un Thunderlord GA 27, un hélicoptère très moderne qui permet des opérations de sauvetage en milieu ennemi. Cet hélico est muni d'un arsenal des plus impressionnants et évolutif : bombes, missiles guidés, leurres, boucliers, fusées éclairantes, missiles nucléaires, etc. Le jeu se déroule en scrolling horizontal selon les déplacements de l'hélico. Vous pouvez voler en avant, en arrière ou en stationnaire tout en arrosant les ennemis au sol. Mais n'allez pas croire que les ennemis ne sont basés que sur le sol, ils sont aussi dans les airs. Certains vous laissent des bonus et d'autres non, voilà pourquoi vous devez tirer sur tout ce qui bouge, voilà la vraie philosophie de ce jeu pour bourrins moyens. Vous partez de votre base avec un nombre défini d'otages à libérer. Pour ce faire, vous devez vous poser aux endroits où ils se trouvent et attendre que ces derniers montent à bord. Il faudra souvent détruire des baraques pour faire apparaître les prisonniers. C'est alors follement drôle de voir ces fourmis courir dans tous les sens et lever les bras. À ce propos, je me demande à chaque fois comment ces petits humains peuvent survivre à un tel déluge de feu. Lorsque vous transportez dix prisonniers, il faut retourner à la base car vous êtes en surcharge. En milieu de stage, se trouve une base de ravitaillement en essence. Les ennemis vont du simple tireur isolé aux gros tanks ou aux batteries de missiles. Quatre niveaux sont proposés : la jungle, une unité marine, une ville dans le désert et le quartier général ennemi. Voilà ! Sortie le 15 juillet.

OLIVIER











BATTLE CORPS





LE MEGA CD VIT EN CORE

La Corporation Minière Interplanétaire est dans la mouise, ces derniers temps. Aux commandes d'un vaisseau d'intervention, Battle Corps, vous avez pour mission d'endiguer ces attaques entre les lunes de Mandelbrot. Au programme des réjouissances, des combats en 3D d'une très rare qualité. De la 3D mappée (un peu comme dans Thunderhawk), pas moins de vingt missions 100 % action avec, pour mettre une ambiance à trucider d'une attaque vos voisins, une musique un peu "heavy metal" comme il faut. Un jeu d'action sans une bonne musique rock, c'est un peu comme un sandwich jambon-beurre sans pain... c'est fade. À huit années lumière de la Terre, on va se fritter sec. Pas de place pour les avortons, dans ce jeu. Vous changez d'arme en fonction de l'ennemi, mais le but reste le même : lui faire digérer son propre dentier avant qu'il n'ait le temps de dire "Azglobat Botzo" (tiens, y avait longtemps). Lance-flammes, lance-missiles, tirs d'énergie surpuissante, bref, tout ce qui peut mettre de l'animation dans une soirée, se trouve dans ce jeu. De plus, chaque niveau présente des décors différents pour le plus grand plaisir des yeux. Les veinards, et en plus on en a deux ! Dans le Système "A" Capella (un système qui laisse sans voix), on ne rigole pas. De la même trempe que Soulstar, Battle Corps s'adresse à tous ceux qui n'ont de cesse de faire la loi et de détruire tout ce qui passe. En d'autres termes, avis aux Judge Dredd en herbe. "You're next punk" !

T.S.R.





PREVIEWS

EDITEUR : OCEAN • DISPONIBILITÉ : FIN JUIN 94

MISTER NUTZ



TU CHERCHES DES NOISETTES ?

Le Yéti, être ô combien maléfique des contrées ombragées et ternes du Sud-Est de l'Asie Mineure, est très en forme en ce moment. Sponsorisé par une fabrique de bonbons "fraîcheur", il s'est mis en tête de transformer la Terre entière en une gigantesque banquise ! Tous les êtres vivants dessus en pâtiraient forcément un peu. Heureusement pour ces derniers, un gentil petit écureuil est parti à la recherche du Yéti, tout en promettant au monde de le vaincre en un duel loyal. Voilà pour le scénario. Pour le reste, c'est l'évidence même : Ocean signe là son premier titre sur la Megadrive. Et pour une première, croyez-moi, c'est une sacrée réussite ! Pas moins de 64 couleurs à l'écran au lieu des traditionnels 32, c'est une réelle prouesse qu'ont réussi les programmeurs. Exactement comme dans la version Super Nintendo ! Enfin, presque ! Les niveaux sont les mêmes, les boss identiques, avec toutefois quelques ennemis en plus. Mais surtout, la nouveauté "Bonus" (comme on dit dans certaines radios périphériques), c'est l'adjonction de mots de passe après chaque monde. Ouf, il était temps ! Sur SNIN, on craquait trop facilement. Intéressant également le fait que le personnage se déplace beaucoup plus vite que sur la version Super Nintendo. Qui l'eut cru ? Pour d'autres nouvelles comme celle-ci, attendez donc le test le mois prochain !

TRAZOM



EDITEUR : INFOGRAMES • DISPONIBILITÉ : FIN JUIN

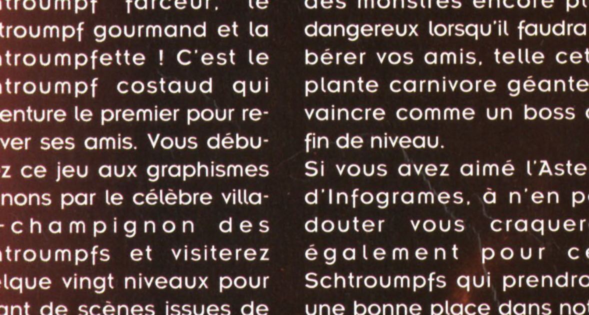
LES SCHTROUMPFS







LE REVEU BLEUUU !



La, la, les Schtroumpfs, la, la : lalala les Schtroumpfs ! Tout le monde reconnaît le thème musical des Schtroumpfs, c'est celui-ci qui vous accueillera après avoir enfiché cette cartouche d'Infogrames dans votre Super Nintendo. Après une excellente version Game Boy, l'éditeur français nous propose enfin les aventures des petits hommes bleus dans un jeu de plates-formes haut en couleurs sur la 16 bits de Nintendo pour la fin du mois de juin.

Côté scénario, on le connaissait déjà : l'infâme Gargamel a décidé d'enlever tous les Schtroumpfs. Il a déjà enlevé le Schtroumpf à lunettes, le Schtroumpf farceur, le schtroumpf gourmand et la Schtroumpfette ! C'est le Schtroumpf costaud qui s'aventure le premier pour retrouver ses amis. Vous débuterez ce jeu aux graphismes trognons par le célèbre village-champignon des Schtroumpfs et visiterez quelque vingt niveaux pour autant de scènes issues de l'univers du dessinateur Peyo. Certains passages donnent lieu à des séquences plus "arcade", comme cette descente en luge avec l'abominable Yeti à vos trousses. Vous affronterez entre autres les mouches BZZ et les mordants Schtroumpfs noirs, mais aussi des monstres encore plus dangereux lorsqu'il faudra libérer vos amis, telle cette plante carnivore géante à vaincre comme un boss de fin de niveau.

Si vous avez aimé l'Asterix d'Infogrames, à n'en pas douter vous craquerez également pour ces Schtroumpfs qui prendront une bonne place dans notre numéro d'été.

ROBBY





DRAGON

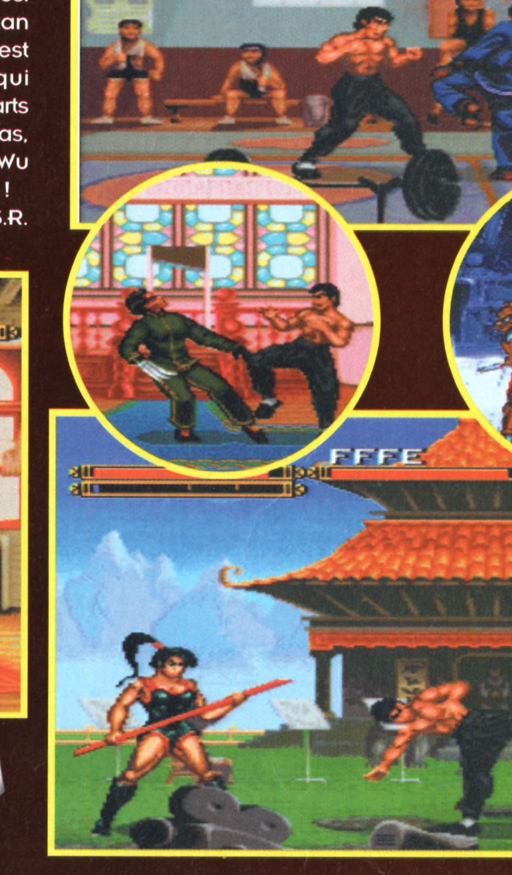
LE JEU DE LA MORT !

Si vous êtes un cinéphile averti, vous ne pouvez alors que connaître "Dragon", le film retraçant la vie de Bruce Lee, du Petit Dragon. Fans du "Jeu de la Mort", de la "Fureur du Dragon", de la "Fureur de Vaincre", de "Big Boss" ou d'"Opération Dragon", bienvenue dans le monde fantastique du Kung Fu avec un Bruce Lee plus vrai que nature. Suivant avec une exactitude qui lui fait honneur les principaux moments du film, Dragon vous lancera à corps perdu dans une série de duels d'un rare réalisme. Contre un marin armé d'une chaîne ou bien contre deux cuisiniers amateurs de Bruce Lee Hachis Parmentier ou encore deux jeunes filles armées de bâtons, Bruce avance pour rencontrer l'ultime boss des lieux, celui d'"Opération Dragon". Notez au passage que le jeu a reçu l'accord de la Fédération Française de Kung Fu Wu Shu pour son grand réalisme dans les combats. Ici, ce n'est pas du Street Fighter II. On ne se met pas à jeter des boules de feu ou bien à voler comme un hélicoptère à deux pattes, ici, lorsque l'on donne un coup, il est en général "plausible", réalisable pour de vrai. Je passe les deux ou trois coups "grande vitesse" qui viennent refléter la rapidité du Petit Dragon, mais tout le reste est réalisable dans votre salon. De plus, lorsque Bruce Lee ne combat pas à mains nues, il se sert d'un nunchaku pour mettre ses adversairs K.O. Et mieux que tout, le maniement du nunchaku est hyper réaliste. Je peux le dire, j'en ai fait pendant de longues années. Après le médiocre Budokan de la Megadrive, Dragon est sans doute le seul jeu qui mette si bien en scène les arts martiaux. Karatékas, judukas, combattants de Kung Fu Wu Shu... ouvrez l'œil, et le bon !



T.S.R.







PREVIEWS

LE LIVRE DE LA JUNGLE











UN LIVRE MERVEILLEUX !

Mowgli devient un héros de jeux vidéo après avoir usé les écrans de tous les cinémas du monde. Le grand dessin animé de Walt Disney ne pouvait qu'engendrer un beau jeu sur Megadrive. Il semble que le résultat soit à la hauteur de la renommée des héros du "Livre de la Jungle". Mais n'anticipons pas, c'est une preview, que diable ! Nous verrons tout cela en détail le mois prochain. Le scénario du jeu reprend celui du dessin animé et donc du livre de Kipling. On découvre un petit bébé abandonné par ses parents au beau milieu de la jungle touffue et pleine d'animaux sauvages. Mowgli, car c'est son nom, est vite adopté par Bagheera la panthère noire. Vous jouez le rôle de Mowgli qui va devoir progresser dans cette jungle. Il s'agit évidemment d'un jeu de plates-formes à scrolling multidirectionnel et qui se déroule dans plusieurs endroits de la jungle. Chaque stage vous oblige à trouver un nombre précis de pierres précieuses. Lorsque vous avez trouvé le bon nombre, il vous suffit de chercher un héros du dessin animé comme Baloo et vous aurez le droit de joindre le stage suivant. Le côté original du jeu tient dans votre "armement". Vous pouvez en effet sélectionner différentes armes naturelles comme des bananes ou un double tir banane bien sympa ! Un jeu que l'on attend avec impatience.

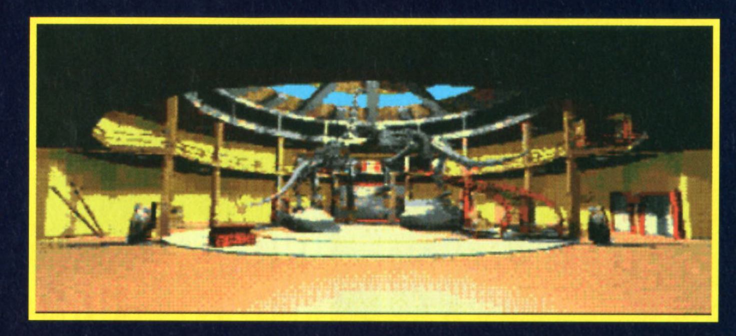


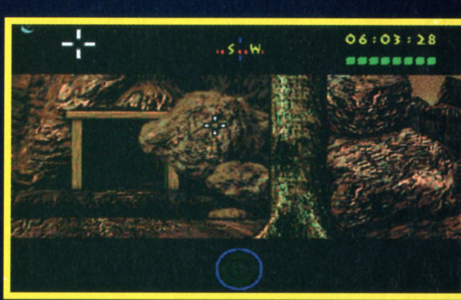
OLIVIER



EDITEUR : SEGA • DISPONIBILITÉ : JUILLET

JURASSIC PARK



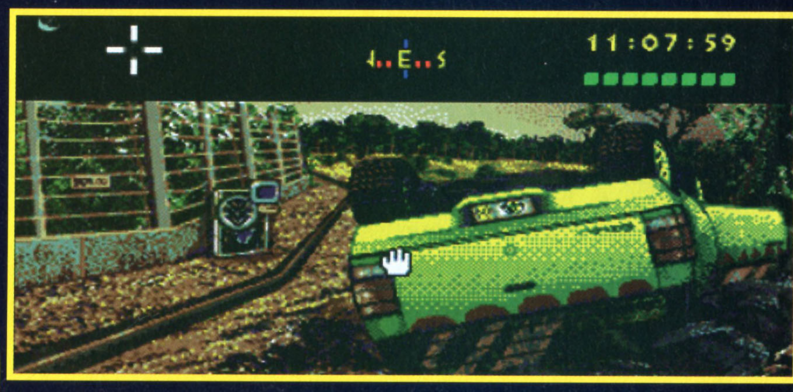


AVENTURES AU PARC JURASSIQUE

Je ne vous raconterai pas l'histoire du film de Spielberg, vous devez tous la connaître par cœur. Avec le tapage médiatique (mérité ou pas, peu importe) qu'il y a eu, vous n'y avez sans doute pas échappé. En tout cas, sachez juste que dans le jeu, vous jouez le rôle d'un rescapé du crash d'un hélicoptère survolant le fameux Parc Jurassic (dixit Toubon), où des animaux préhistoriques ont retrouvé la vie, grâce à des scientifiques et à l'ADN. Plongé dans ce monde hostile, vos chances de survie sont plus que limitées. Heureusement, vous pourrez compulser de temps en temps des messages vidéo vous disant ce que vous devrez faire. Ce sera le seul lien avec "l'extérieur". Pour le reste, vous serez livré à vous-même, tournant en rond telle une bête en cage ! Une seule mission toutefois, de grande importance : récupérer des œufs de chaque espèce encore en vie, et les mettre en lieu sûr dans un caisson incubateur. Pour le reste, c'est à vous de vous débrouiller ! Car Jurassic Park est avant tout un jeu d'aventure. Dans tout ce que cela représente. Il faudra donc chercher (et trouver !) les objets adéquats qui vous permettront d'avancer plus avant. En général, tout se fait très logiquement. Mais il y a des surprises ! C'est pour ça que la durée de vie de ce jeu semble assurée. En plus, il y a une ambiance extrêmement pesante, très "dinosaurienne", qui fait qu'on est pris au jeu instinctivement (tiens, ça me rappelle quelque chose, ce slogan...). Les aventuriers vont certainement être comblés...


TRAZOM











EDITEUR : VIRGIN/DISNEY • DISPONIBILITÉ : JUILLET

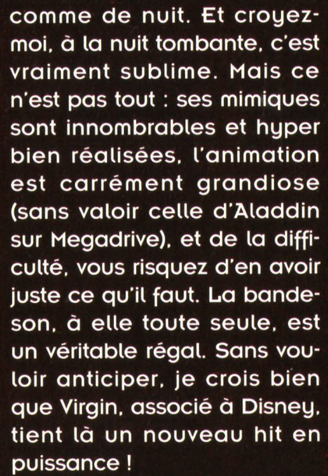
LE LIVRE DE LA JUNGLE

UN LIVRE FÉERIQUE !

Vous connaissez tous l'histoire de Mowgli, cet être squelettique, abandonné en pleine forêt asiatique par des parents peu scrupuleux. Eh bien, comme vous le savez, il a été recueilli par des loups et élevé par eux. Un peu comme Romulus et Remus. Et d'emblée, forcément, il montre des aptitudes incroyables à mener une vie sauvage avec ses amis les animaux. Bagheera la panthère, Shere Khan le tigre, et tous les autres le connaissent comme s'ils l'avaient fait ! Sur la version Super Nintendo, d'une beauté à nulle autre pareille, le but est exactement le même que dans les autres versions, à savoir retrouver une quantité définie de rubis bien rouges. Ça peut paraître un petit peu "rapace" présenté comme ça, mais il faut vous faire une raison : Mowgli qui ne connaît pas le Mal, agit uniquement pour la bonne cause ! C'est avec cet esprit d'homme saint qu'il devra traverser maintes et maintes régions sauvages, de jour comme de nuit. Et croyez-moi, à la nuit tombante, c'est vraiment sublime. Mais ce n'est pas tout : ses mimiques sont innombrables et hyper bien réalisées, l'animation est carrément grandiose (sans valoir celle d'Aladdin sur Megadrive), et de la difficulté, vous risquez d'en avoir juste ce qu'il faut. La bande-son, à elle toute seule, est un véritable régal. Sans vouloir anticiper, je crois bien que Virgin, associé à Disney, tient là un nouveau hit en puissance !

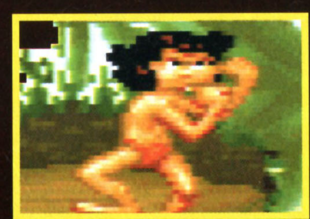
TRAZOM













EDITEUR : VIRGIN I.E • DISPONIBILITÉ : JUILLET/AOUT

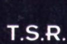
DRAGON

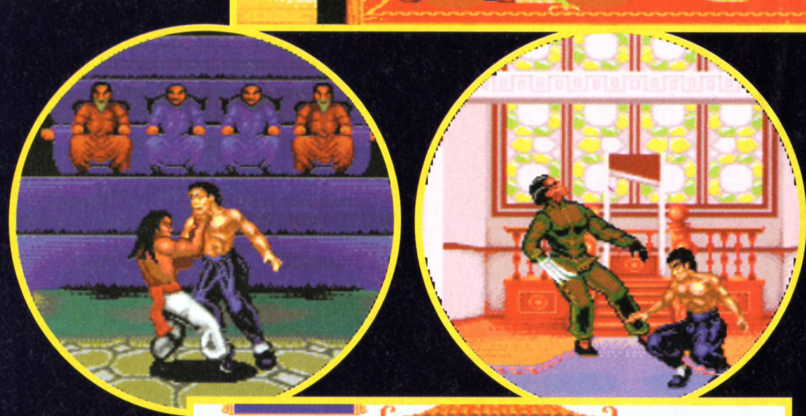
OPÉRATION DRAGON !

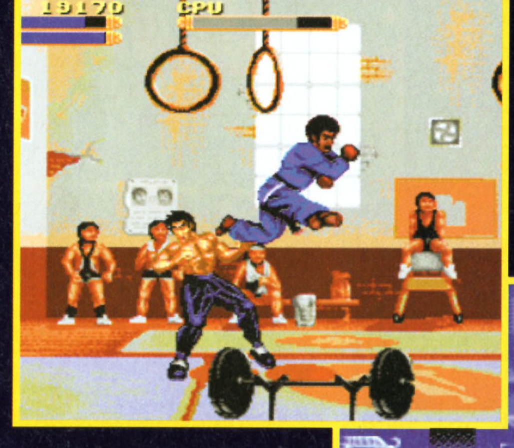
Les utilisateurs de Super Nintendo ne seront pas les seuls privilégiés. Dragon, le jeu inspiré du film du même nom, arrive aussi sur Megadrive. Retrouvez les grands moments de la vie de Bruce Lee, le Petit Dragon, dans un jeu de baston aux très nombreuses qualités. On retrouve, tout comme dans l'autre version, toutes les étapes importantes du film. De quoi satisfaire les cinéphiles autant que les adeptes d'arts martiaux, car ne l'oublions, le réalisme des combats est ici de mise. Ce n'est pas pour rien que la Fédération Française de Kung Fu Wu Shu a donné son assentiment pour le jeu. Imaginez un jeu consacré aux arts martiaux où l'on se battrait comme dans un Street Fighter sauce Mortal Kombat. Sur une douzaine de niveaux, vous affronterez tour à tour un marin ivre, des cuisiniers amateurs de Bruce Lee en tranches fines, un spécialiste de boxe française, un expert en Tae Kwen Do, une jeune fille digne émule d'une Chun Lee, un boss tout droit sorti d'Operation et enfin un combat mystique genre Fantôme de l'Opéra (en moins musical) et encore bien d'autres. Vous voyez, les versions Super Nintendo et Megadrive sont quasi identiques. Autre similitude, il est possible de jouer à Dragon seul, à deux ou bien aussi à trois, si l'on possède l'adaptateur adéquat bien entendu. Vous savez tout ou presque de ce jeu qui devrait cartonner très fort et qui permettra à ceux qui ne sont pas familiers du monde des arts martiaux, d'en apprendre plus.

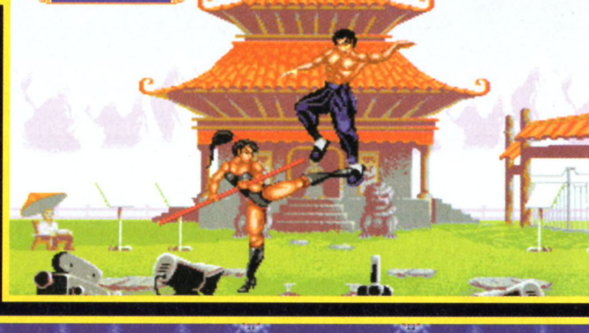
T.S.R.















SPECIAL WORLD CUP 94

QUATRE ANS QUE NOUS ATTENDIONS ÇA !!!

La Coupe du Monde de football est de retour, et pas n'importe où... Aux États-Unis !
Ça risque vraiment d'être génial et, organisation américaine oblige, cette quinzième édition du plus grand tournoi international de football va tout simplement entrer dans l'histoire comme la manifestation sportive la plus médiatisée de tous les temps.
Avec ce numéro de juin, on voulait se faire un spécial foot. C'est-à-dire réaliser le méga super hyper dossier comparatif de tous les jeux vidéo dédiés au football. Alors nous nous sommes réunis et nous avons parlé de jeux de foot.
Nous avions prévu une longue discussion parce que les jeux de foot sont pléthore sur toutes les consoles. De plus, nous en attendions un certain nombre pour ce mois de juin.


© Eric RENARD

Ainsi, nous avons reçu et testé le fameux jeu officiel de Coupe du Monde développé par US Gold. Et il s'est rapidement avéré être le meilleur de sa catégorie sur Super Nintendo. Comparativement, sur Megadrive, Fifa International Soccer ne semble pas près d'être détrôné de sa place de jeu de foot le plus jouable de la machine.
Le même jeu sur Super Nintendo ne nous a pas autant enthousiasmé alors que World Cup 94 sur Megadrive est un poil moins jouable que l'incroyable Fifa Soccer.
Du côté de la Néo Géo, il n'y a pas beaucoup de choix et le nouveaux Super Sidekicks 2 accède tout de suite à la première place sur cette console.
Quant à la toujours vaillante PC Engine, elle nous enchante encore avec la série des Formation Soccer de Human. Que reste-t-il pour jouer au foot sur console ?
Trazom nous rappellera qu'en attendant World Cup USA 94 sur la portable de Sega, c'est toujours Ultimate Soccer qui fait référence. Et Olivier de surenchérir qu'il n'y a toujours pas mieux que Kick Off sur Game Boy. La 3DO et la Jaguar, consoles qui ne sont pas encore distribuées officiellement en France, n'offrant pas encore de simulation de ce sport, notre débat sur les jeux de foot fut rapidement bouclé.



LE PALMARÈS DE LA COUPE DU MONDE

La Coupe du Monde de football a été créée en 1930 par la Fédération Internationale de Football Association. Son président d'alors est le Français Jules Rimet. La Coupe, sculptée par le Français Abel Lafleur, deviend la Coupe Jules-Rimet à partir de 1946. Celle-ci est définitivement attribuée au Brésil après sa troisième victoire dans la compétition en 1970 au Mexique.

1930 en Uruguay, l'Uruguay bat l'argentine 4 à 2.
1934 en Italie, l'Italie bat la Tchécoslovaquie 2 à 1 après prolongation.
1938 en France, l'Italie bat la Hongrie 4 à 2.
1950 au Brésil, l'Uruguay bat le Brésil 2 à 1.
1954 en Suisse, la RFA bat la Hongrie 3 à 2.
1958 en Suède, le Brésil bat la Suède 5 à 2.
1962 au Chili, le Brésil bat la Tchécoslovaquie 3 à 1.
1966 en Angleterre, l'Angleterre bat la RFA 4 à 2 après prolongation.
1970 au Mexique, le Brésil bat l'Italie 4 à 1.
1974 en RFA, la RFA bat les Pays-Bas 2 à 1.
1978 en Argentine, l'Argentine bat les Pays-Bas 3 à 1 après prolongation.
1982 en Espagne, l'Italie bat la RFA 3 à 1.
1986 au Mexique, l'Argentine bat la RFA 3 à 2.
1990 en Italie, la RFA bat l'Argentine 1 à 0.



LES PRONOSTICS DE JOYPAD



ROBBY : "Parce que j'aime le football-spectacle et les équipes qui privilégient la spontanéité à une tactique bien établie, je suivrais en priorité tous les matches du Cameroun et surtout le fameux Brésil-Cameroun du 24 juin."
Son pronostic pour la finale :
Brésil - Allemagne.



TRAZOM : "Les meilleurs footballeurs de la planète, ce sont les Brésiliens ! Et depuis longtemps ! J'espère qu'ils vont ridiculiser toutes ces équipes européennes qui jouent un football triste à mourir !"
Son pronostic pour la finale : Brésil-Allemagne.



T.S.R. : "Ah oui ! c'est vrai : il y a une Coupe du Monde de football cette année. J'aimerais bien qu'une équipe modeste élimine quelques gros bras. J'espère aussi qu'il y aura de gros scores."
Son pronostic pour la finale : Heu... Corée du Sud-Arabie Saoudite, c'est possible ?



OLIVIER : "Le truc bien, c'est que cette Coupe du Monde se déroule aux États-Unis, ça va être le méga show en permanence ! Je regarderai donc au moins la cérémonie d'ouverture qui risque d'en jeter ! Sinon, j'aime bien les équipes un peu folles ; je suivrai donc le Cameroun et le Nigeria ou la Colombie."
Son pronostic pour la finale : Brésil-Italie.



TONTON STEF : "Va falloir que je révise mes imitations de Thierry Roland et de Jean-Michel Larqué là ! Ah, pis génial, y a Picasso qui va commenter les matches aussi. Bon, chais pas moi... Je suis à fond pour l'équipe qui marquera le plus de buts."
Son pronostic pour la finale :
Allemagne-Pays-Bas.



GREG : "Faites pas chier ! Zallez pas me saouler avec du foot pendant un mois ? J'y crois pas. Et les Japonais qui sont même pas qualifiés, pfff... La J League c'est pas encore le top. Bon, ben je supporterai les Camerounais, au moins y aura du spectacle !"
Son pronostic pour la finale :
Cameroun - Brésil, bien sûr !



LINOS : "Cette année, je pense que la compétition ne sera pas remportée par l'Allemagne, qui est parvenue quatre fois en finale lors des cinq dernières Coupes du Monde, et je serai supporter de l'équipe Suisse qui m'a épaté par son parcours en qualification. J'espère que les "grosses équipes" se feront surprendre par des formations plus modestes."
Son pronostic pour la finale : Suisse-Brésil.





UN SEUL FRANÇAIS EN COUPE DU MONDE

Malgré l'absence de l'équipe de France lors de cette phase finale de la Coupe du Monde, il y aura tout de même un Français sur les terrains de football américains entre le 17 juin et le 17 juillet 1994. Le seul Français à s'être qualifié pour la World Cup 94 est Joël Quiniou, un informaticien de 43 ans que les passionnés de foot connaissent bien. Monsieur Quiniou est arbitre international et il a été retenu par la Fifa parmi les 46 arbitres (24 arbitres de champ et 22 juges de touche) qui officieront aux USA. Les arbitres du tournoi ont reçu des consignes très strictes de la part de la Fifa. Ainsi, les tacles par derrière seront sanctionnés d'un carton rouge. Même sanction pour un joueur commettant une faute sur un adversaire seul entre le gardien de but et le dernier défenseur. Très important, un juge de touche ne devra lever son drapeau pour signifier un hors-jeu que lorsqu'il sera sûr de la position litigieuse d'un attaquant ; de plus les hors-jeu de position ne seront plus sanctionnés.
Voilà qui devrait promettre du spectacle et limiter les agressions gratuites...


© Max COLIN

LE TOP FOOT DE Joypad

Ainsi, tout le monde était d'accord pour établir le top des jeux de foot sur console tant il semblait ne pas y avoir photo entre les différents jeux sur chaque machine.

SUPER NINTENDO
1 - WORLD CUP USA 94 de US Gold.
2 - FIFA INTERNATIONAL SOCCER d'Electronic Arts/Ocean
3 - SUPER SOCCER de Human.

MEGADRIVE
1 FIFA INTERNATIONAL SOCCER d'Electronic Arts
2 - WORLD CUP USA 94 de US Gold.
3 - SENSIBLE SOCCER de Sony/Imagesoft.

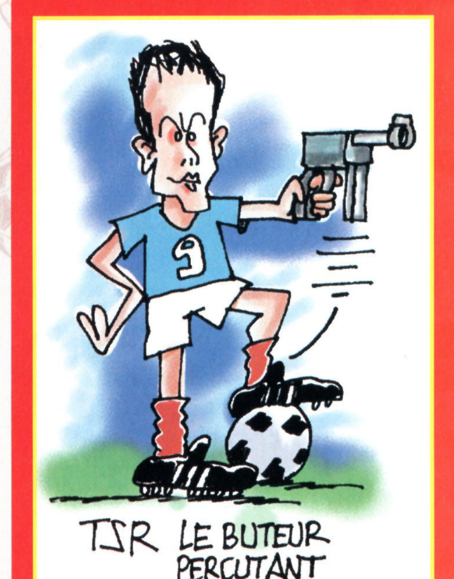
NEO GEO
SUPER SIDEKICKS 2 de SNK

PC ENGINE
FORMATION SOCCER ON J LEAGUE de Human.

MASTER SYSTEM
WORLD CUP USA 94 de US Gold.

NES
KICK OFF de Imagineer.

GAME GEAR
ULTIMATE SOCCER de Sega.





CALENDRIER WORLD CUP 94

GROUPE A

18 JUIN (17 h 30)
ÉTATS-UNIS-SUISSE : ..../......
19 JUIN (1 h 30)
COLOMBIE-ROUMANIE : ..../......
22 JUIN (22 h 00)
ROUMANIE-SUISSE : ..../......
23 JUIN (1 h 30)
ÉTATS-UNIS-COLOMBIE : ..../......
26 JUIN (22 h 00)
ÉTATS-UNIS-ROUMANIE : ..../......
26 JUIN (22 h 00)
SUISSE - COLOMBIE : ..../......

GROUPE B

20 JUIN (01 h 30)
CAMEROUN-SUEDE : ..../......
20 JUIN (22 h 00)
BRÉSIL - RUSSIE : ..../......
24 JUIN (22 h 00)
BRÉSIL-CAMEROUN : ..../......
25 JUIN (01 h 30)
SUEDE-RUSSIE : ..../......
28 JUIN (22 h 00)
RUSSIE-CAMEROUN : ..../......
28 JUIN (22 h 00)
BRÉSIL - SUEDE : ..../......

GROUPE C

17 JUIN (21 h 00)
ALLEMAGNE-BOLIVIE : ..../......
18 JUIN (01 h 30)
ESPAGNE-CORÉE DU SUD : ..../......
21 JUIN (22 h 00)
ALLEMAGNE - ESPAGNE : ..../......
24 JUIN (01 h 30)
CORÉE DU SUD-BOLIVIE : ..../......
27 JUIN (22 h 00)
BOLIVIE - ESPAGNE : ..../......
27 JUIN (22 h 00)
ALLEMAGNE - CORÉE DU SUD : ..../......

GROUPE D

21 JUIN (18 h 30)
ARGENTINE - GRECE : ..../......
22 JUIN (01 h 30)
NIGERIA - BULGARIE : ..../......
25 JUIN (22 h 00)
ARGENTINE - NIGERIA : ..../......
26 JUIN (18 h 30)
BULGARIE - GRECE : ..../......
1er JUILLET (01 h 30)
GRECE - NIGERIA : ..../......
1er JUILLET (1 h 30)
ARGENTINE - BULGARIE : ..../......

GROUPE E

18 JUIN (22 h 00)
ITALIE-EIRE : ..../......
19 JUIN (22 h 00)
NORVEGE-MEXIQUE : ..../......
23 JUIN (22 h 00)
ITLALIE - NORVEGE : ..../......
24 JUIN (18 h 30)
MEXIQUE-EIRE : ..../......
28 JUIN (18 h 30)
EIRE-NORVEGE ..../......:
28 JUIN (18 h 30)
ITALIE-MEXIQUE : ..../......

GROUPE E

19 JUIN (18 h 30)
BELGIQUE - MAROC : ..../......
21 JUIN (01 h 30)
PAYS-BAS-ARABIE SAOUDITE : ..../......
25 JUIN (18 h 30)
BELGIQUE-PAYS-BAS : ..../......
25 JUIN (20 h 30)
ARABIE SAOUDITE - MAROC : ..../......
29 JUIN (18 h 30)
MAROC-PAYS-BAS : ..../......
29 JUIN (18 h 30)
BELGIQUE-ARABIE SAOUDITE : ..../......

QUALIFICATION POUR LES HUITIEMES DE FINALE

A l'issue du premier tour de la Coupe du Monde de football, 16 équipes parmi les 24 en lice seront qualifiées pour les huitièmes de finale. Ainsi, les deux premières équipes de chaque groupe, soit douze qualifiées, plus quatre places attribuées aux meilleurs troisièmes de l'ensemble des groupes de A à F. En cas d'égalité, c'est-à-dire si plusieurs équipes d'un même groupe ont le même nombre de points lors du classement des groupes, elles seront départagées à la différence générale de buts. Le goal average permettra de différencier deux équipes classées exactement au même niveau. Ensuite, elles seront départagées (dans l'ordre) selon l'équipe qui possède la meilleure attaque, selon l'équipe qui possède le plus grand nombre de victoires, selon l'équipe qui possèdera le moins de cartons jaunes et rouges... Enfin, en cas d'ultime égalité, il y aurait tirage au sort.

GROUPE A

CLASSEMENT	Joué	Gagné	Nul	Perdu	Pts	Dif. Buts
A1/........						
A2/........						
A3/........						
A4/........						

GROUPE B

CLASSEMENT	Joué	Gagné	Nul	Perdu	Pts	Dif. Buts
B1/........						
B2/........						
B3/........						
B4/........						

GROUPE C

CLASSEMENT	Joué	Gagné	Nul	Perdu	Pts	Dif. Buts
C1/........						
C2/........						
C3/........						
C4/........						

GROUPE D

CLASSEMENT	Joué	Gagné	Nul	Perdu	Pts	Dif. Buts
D1/........						
D2/........						
D3/........						
D4/........						

GROUPE E

CLASSEMENT	Joué	Gagné	Nul	Perdu	Pts	Dif. Buts
E1/........						
E2/........						
E3/........						
E4/........						

GROUPE F

CLASSEMENT	Joué	Gagné	Nul	Perdu	Pts	Dif. Buts
F1/........						
F2/........						
F3/........						
F4/........						

HUITIEMES DE FINALE

4 JUILLET (01 h 30)
A1 : ....
C3, D3 ou E3 : ....
VAINQUEUR (Q1) :
....

3 JUILLET (19 h 00)
F2 : ....
B2 : ....
VAINQUEUR (Q2) :
....

4 JUILLET (18 h 00)
F1 : ....
E2 : ....
VAINQUEUR (Q3) :
....

4 JUILLET (21 h 30)
B1 : ....
A3, C3 ou D3 : ....
VAINQUEUR (Q4) :
....

5 JUILLET (22 h 30)
E1 : ....
D2 : ....
VAINQUEUR (Q5) :
....

2 JUILLET (19 h 00)
C1 : ....
A3, B3 ou F3 : ....
VAINQUEUR (Q6) :
....

5 JUILLET (19 h 00)
D1 : ....
B3, E3 ou F3 : ....
VAINQUEUR (Q7) :
....

2 JUILLET (22 h 30)
A2 : ....
C2 : ....
VAINQUEUR (Q8) :
....

QUARTS DE FINALE

10 JUILLET (21 h 30)
Q1 : ....
Q2 : ....
VAINQUEUR (D1) :
....

9 JUILLET (21 h 30)
Q3 : ....
Q4 : ....
VAINQUEUR (D2) :
....

10 JUILLET (18 h 00)
Q5 : ....
Q6 : ....
VAINQUEUR (D3) :
....

9 JUILLET (18 h 00)
Q7 : ....
Q8 : ....
VAINQUEUR (D4) :
....

DEMI-FINALE

14 JUILLET (01 h 30)
D1 : ....
D2 : ....
VAINQUEUR (F1) :
....

13 JUILLET (22 h 00)
D3 : ....
D4 : ....
VAINQUEUR (F2) :
....

FINALE

17 JUILLET (20 h 30)
F1 .... / **F2**

MATCH DE CLASSEMENT
16 JUILLET (21H 30)
D1 OU D2 .... / ....D3 OU D4

Megadrive

VERSION FRANÇAISE

WORLD CUP USA 94

EDITEUR • US GOLD
GENRE • FOOTBALL
NOMBRE DE JOUEURS • 1 OU 2 (SIMULTANES)
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE D'EQUIPES • 32
CONTINUES • MOTS DE PASSE



- Certainement LE meilleur jeu de foot sur Megadrive.
- Des actions très rapides.
- Le jeu à deux est spectaculaire et intéressant.

Des milliards d'options.
Huit équipes pas qualifiées, en sus (dont la France)



- Pas de jeu à quatre en simultané comme dans Fifa.
- Un dédale d'options où il ne fait pas bon traînasser trop longtemps : c'est très lourd !

Il n'y a pas les vrais joueurs...

GRAPHISMES — 16

Vous vous adapterez facilement à la taille des sprites. La pelouse est par ailleurs bien rendue : un beau vert pour pas gâcher !

ANIMATION — 17

Lorsque l'on met la vitesse maximum, ça va à une vitesse incroyable pour du football, évidemment ! Encore un bon point !

MANIABILITÉ — 17

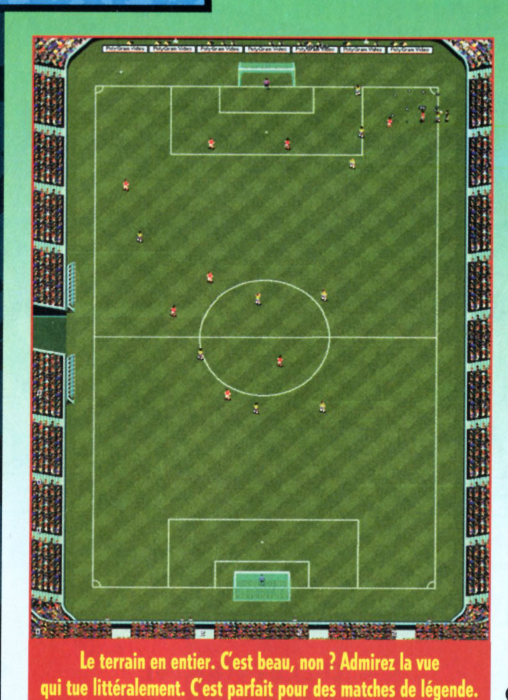
Il y a différentes maniabilités (cf. Les Options) qui apportent chacune un intérêt particulier. Ils ont bien bossé, chez Tiertex !

SON/BRUITAGE — 15

Une musique d'entrée un peu lourde, une ambiance dans sympathique, voilà qui complète la panoplie d'un très bon jeu de foot.



JOUR "J" MOINS 15 ! !



Le terrain en entier. C'est beau, non ? Admirez la vue qui tue littéralement. C'est parfait pour des matches de légende.

Depuis la Coupe du Monde de 1990 qui se déroulait en Italie et qui a vu la victoire (une fois de plus !) de l'Allemagne réunifiée, vous étiez sans doute des milliers - que dis-je, des centaines de milliers - à ourdir en silence une revanche éclatante de la part de nos "bleus". Les p'tits frenchies emmenés par Canto, Deschamps, Desailly et Lama, ça aurait eu de la gueule en Amérique, non ? Oui, mais voilà, Israël est passé par là (vous savez, l'une des meilleures équipes jamais vues sur Terre), et la Bulgarie a achevé la besogne, à la dernière seconde d'un match, que, de toute façon, nous ne devions pas gagner. Sinon, on n'en serait pas là, forcément ! Et comme dit Thierry Roland, "dans ces conditions, on n'avait rien à faire aux USA". Pas d'accord ! Aux States, cet été, paraît-il qu'il y a une kermesse en l'honneur du football. Une sorte de championnant où toutes les meilleures équipes de la planète s'affrontent dans la loyauté et la bonne humeur. Pour l'amour du fri... oups ! du sport. Y en a, des fadas quand même, hé ! En fait, US Gold avait prévu tout cela. Même que si vous n'avez pas de télé, vous pourrez la faire vous-même, cette satanée Coupe du Monde ! Merci qui ?

superstar joypad

WORLD CUP U★S★A 94

FACE À FACE : FIFA SOCCER CONTRE WORLD CUP USA 94

Un duel de titans, mais qui devrait tourner court, tellement l'approche de chaque jeu est différente. D'un côté, vous avez Fifa Soccer, qui est un jeu dont les sprites sont énormes, et dont la jouabilité, compte tenu de cet aspect graphique, est superbe. De l'autre côté, avec World Cup, les sprites sont plus petits, mais la vitesse d'animation est bien là : ça va à 100 à l'heure ! Avec pas moins de trois vitesses de défilement d'écran. La vue du terrain est, je pense, un peu mieux sur World Cup, ce qui fait que les passes sont plus précises, et ne se font plus à l'aveuglette. D'autre part, les milliards d'options (un vrai labyrinthe !) vous permettent de faire quasiment tout dans le domaine du foot. World Cup met donc de nouveau la barre un peu plus haut !



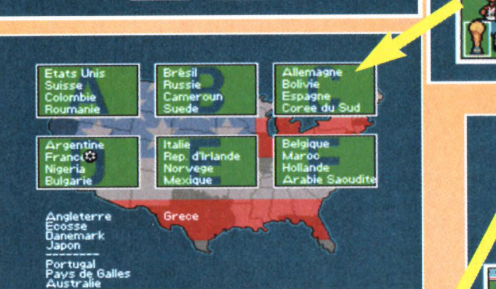
LES OPTIONS

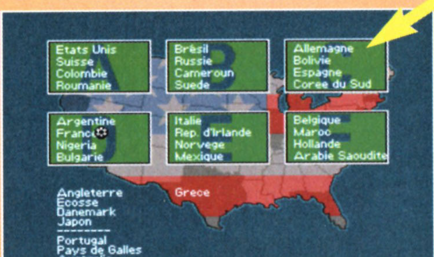
Au début, vous remarquez que huit nations sont représentées dans leur langue au début du jeu. Non, la France n'a pas été oubliée !



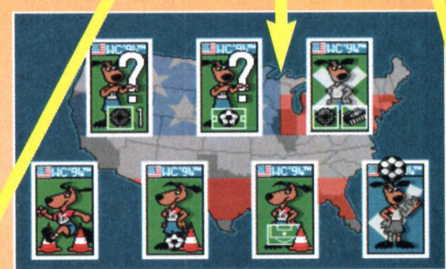
Ensuite, vous avez droit aux icônes suivantes : celle de la Coupe du Monde (en haut), de la Coupe du Monde "personnalisée" (en bas à gauche), des matches amicaux (2e en partant de la gauche) d'un menu d'entraînement (2e en partant de la droite), puis du menu d'options supplémentaires (tout à droite).

Ici, on choisit le pays que l'on préfère, en tenant compte aussi des capacités de chacun. Par exemple, les Émirats Arabes...

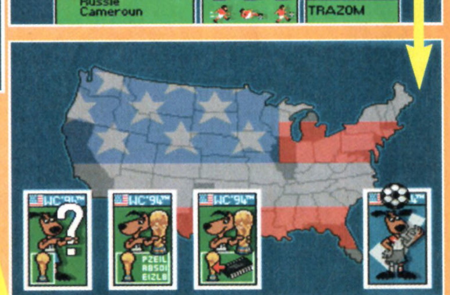




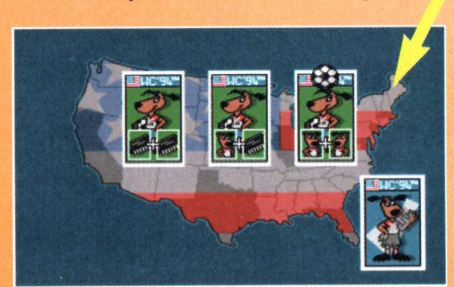
Et huit pays supplémentaires, c'est sympa, non ? Toutes ne se sont pas qualifiées, mais pour des raisons de diplomatie, elles ont droit de figurer.



Tirs au but, entraînement aux coups-francs, phases de jeu précises, tout est là pour vous mettre en condition avant l'affrontement final.



Une petite sauvegarde de son parcours, ça vous tente ? En plus, le mot de passe n'est pas trop long, y a pire !



Console contre console, humain contre console, humain contre humain, voilà ce qu'il faudra faire si vous ne voulez pas vous prendre la tête pendant quinze ans, pour jouer tout de suite !



Encore des options qui vous permettent d'avoir du vent ou non (pas très convaincant), d'adopter un scanner, d'avoir trois vitesses d'animation, de mettre des hors-jeu, d'actionner la passe au gardien, d'avoir un ralenti automatique...



Choix tactiques, sauvegarde du tournoi, changement des couleurs du maillot, balle collée au pied ou non, gardien "auto" ou non, tout est là !



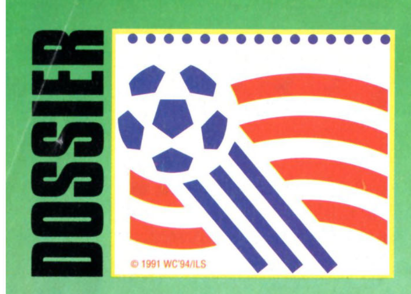
Les choix tactiques et les sauvegardes de celles-ci sont possibles grâce ce menu.

Choix de la couleur du maillot, pour être en forme cet été, sur les plages ensoleillées de Californie !



Enfin, sur le terrain, en appuyant sur "Start", vous avez ces autres options : changement de joueur, ralenti, tactiques à mettre en place, taille du scanner...

DOSSIER



WORLD CUP U★S★A 94



Après avoir joué un match sur World Cup USA 94 sur Megadrive et un match sur Fifa International Soccer (également sur Megadrive), il est difficile de se prononcer en faveur de l'un ou de l'autre, tant ces deux titres sont à la fois différents et enthousiasmants. Fifa Soccer est beaucoup plus axé sur l'arcade (avec ses gros sprites, sa bonne jouabilité, son ambiance démente et la possibilité de jouer avec plusieurs amis simultanément), alors que World Cup USA 94 privilégie plus la tactique (avec ses très nombreuses options et la possibilité de sauvegarder des schémas tactiques prédéfinis). Ma préférence va quand même à World Cup USA 94 à cause de ses bonnes innovations, mais dans sa version Super Nintendo que j'avoue préférer à la version Megadrive pour sa meilleure jouabilité.

ROBBY

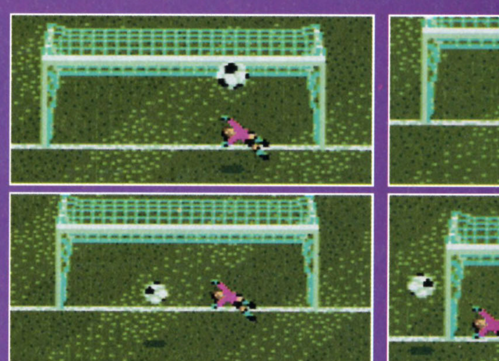
CARTON ROUGE !

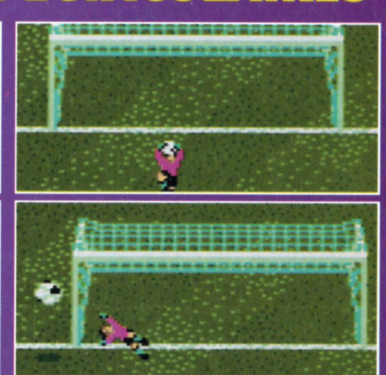




Parlons-en, de cette supercherie ! World Cup USA 94 ne se joue en aucune façon à quatre ! Nous avons tout tenté, croyez-nous, et tout ce que l'on a vu, c'est ce qu'il y a sur ces photos (quatre joueurs en haut à droite, et deux seulement sur le terrain !). Le quadrupleur Sega prend pourtant les quatre manettes en compte.

DES ARRETS SPECTACULAIRES





La vie d'un gardien de but est vraiment trépidante, vous ne trouvez pas ? Jugez-en plutôt par ces plongeons, au lieu de faire semblant de me répondre.

Des jeux de foot (et plates-formes/foot), il en pleut des tonnes sur SNIN et MD, depuis que le monde a découvert, par un beau jeudi d'automne, qu'une Coupe du Monde allait se dérouler quelque part aux États-Unis en juin 1994. Le 17, pour être précis. Eh bien, tant mieux ! Car si c'était pour en arriver là, c'est-à-dire à World Cup USA 94, ça en valait la peine. Enfin (avec Fifa), un jeu de foot digne de ce nom ! Tout a retenu mon attention dans ce jeu : des tonnes d'options vous donnant la possibilité de tout faire, des sprites mignons, une vitesse d'anim incroyable, un VRAI tournoi, des vraies équipes, bref, quasiment tout ! Seuls les vrais noms des joueurs manquent... De quoi passer des nuits de folie, avant ou après chaque vraie rencontre, histoire de défier le destin ou de refaire l'Histoire. Amateurs de "foucheball", vous voilà comblés ! Pardon, NOUS voilà comblés !



TRAZOM

SOUS LA LOI DE L'HOMME EN NOIR





Les agissements de l'arbitre seront visibles non seulement sur le terrain, mais aussi dans des petites fenêtres graphiques comme celles-ci. Idéal pour bien comprendre les règles...









MISSION IMPOSSIBLE : 90 MINUTES POUR QUALIFIER LA FRANCE !

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

EDITEUR
ELECTRONIC ARTS

GENRE • FOOTBALL

DIFFICULTE • FACILE

NIVEAUX DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE JOUEURS
1 À 5

CONTINUES
MOTS DE PASSE



- Cinq joueurs, mama mia ! Suprême !
- La 3D isométrique de Fifa.
- Les matches spectaculaires.

- Dommage que l'on ne retrouve pas les vrais noms de joueurs.
- Le réalisme n'est pas toujours optimal.

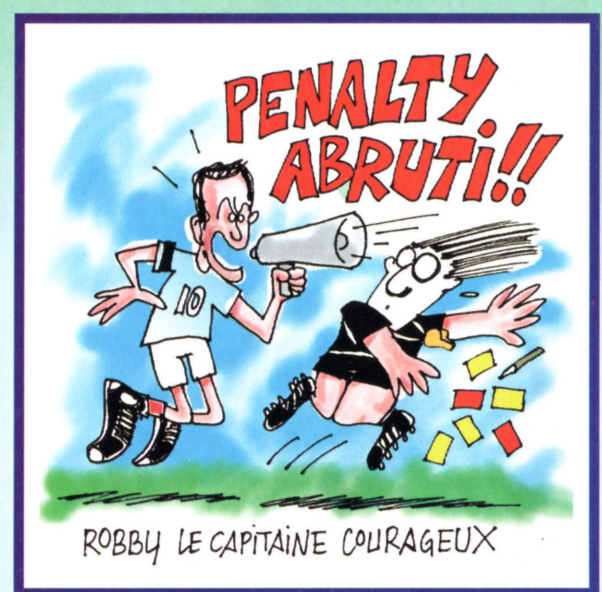
GRAPHISMES — 15
Des joueurs, un terrain, des buts... C'est le football. La couleur de peau et des maillots des joueurs peuvent changer, c'est tout.

ANIMATION — 15
Les attitudes des joueurs sont réalistes et repoduisent bien les gestes techniques du football.

MANIABILITÉ — 14
Malgré ce qui avait été dit, la maniabilité de cette version n'égale pas celle de la Megadrive. C'est bon, mais pas parfait.

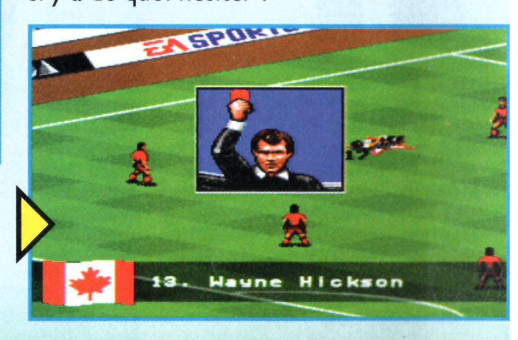
SON/BRUITAGE — 16
Les musiques sont très réussies et l'on retrouve l'ambiance des stades de football avec un public très "vivant".





La réputation de Fifa International Soccer précède la venue du jeu sur Super Nintendo. Fifa était pour Megadrive le premier jeu de football utilisant l'adaptateur multi-joueur 4 Way d'Electronic Arts, et est, par la même occasion, le premier jeu de football (pas Foot US mais notre bon vieux Soccer) utilisant le Multitap sur Super Nintendo. Et dans l'affaire, on gagne un joueur puisque cette nouvelle version peut se jouer jusqu'à cinq simultanément. C'est l'inflation ou un truc comme ça. En fait, c'est surtout histoire de dire que la version Super Nintendo est meilleure que la version Megadrive, mais on ne va pas entamer la polémique. Fifa, c'est le football, ses buts sensationnels, ses fautes (douteuses, je proteste monsieur l'arbitre !), son ambiance très P.S.G. lorsque l'on gagne contre un mauvais joueur, son public, et ses canettes de coca qui traînent partout (lors des matches à cinq). Et lorsqu'on vous dit que pour grosso modo 500 francs, tout l'univers du football est à vous, on se demande si y a de quoi hésiter ?

17. H. Van Smelter



OU COMMENT FAIRE UN CARTON ?
Une fois l'option des fautes activée dans le menu des options, il faut être prudent sur le terrain. Même si l'arbitre n'est pas visible, il n'en distribue pas moins des cartons jaunes et rouges lorsqu'il le faut.

SCOTLAND / ROMANIA / SAUDI ARABIA / REP. IRELAND / ENGLAND / RUSSIA / COLUMBIA / ITALY







NETHERLANDS / MOROCCO / AUSTRALIA / JAPAN / BULGARIA / NORWAY / FRANCE / GREECE

Alors que l'Italie et la Norvège ont été qualifiés in extremis, la Belgique, la Suède, l'Allemagne, le Brésil et le Cameroun ne sont même pas qualifiés. Étrange ce Coupe du Monde où les meilleures équipes ne sont pas présentes. La logique ne semble pas faire bon ménage avec le jeu vidéo. Avis aux amateurs !





Au ralenti, on voit que l'action part du milieu de terrain.

C'est une très longue passe en avant...

...qui atterrit dans les pieds de la défense brésilienne...

...qui relance rapidement.

Alors que le n°8 intercepte le ballon !

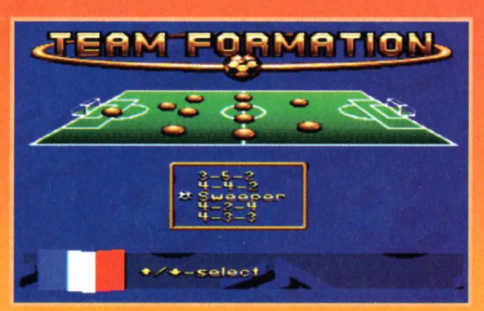
TACTIQUES, TECHNIQUES ET BEATNIKS

D'un point de vue tactique, les choix de Fifa sont très étendus. Choisissez vos joueurs en fonction de chaque poste, sélectionnez votre formation, décidez du comportement en jeu et de la couverture du terrain. Bref, c'est vous le chef à bord.

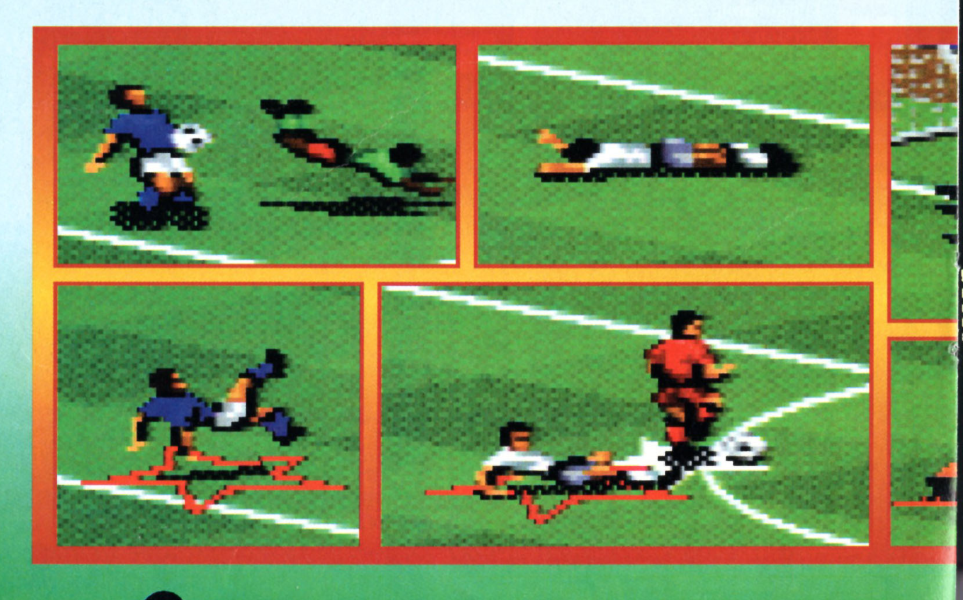












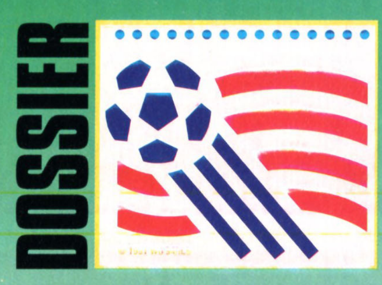
Nous l'attendions tous avec impatience, la version Super Nintendo de Fifa Soccer est enfin arrivée. Peut-être l'attendions nous trop, car dans notre excitation nous pensions qu'en passant de la Megadrive à la Super Nintendo, l'excellent Fifa Soccer allait devenir un jeu top ultime de la mort qui tue ! Je vous rassure tout de suite, ce Fifa-là est un excellent jeu de foot et les quelques ajouts (jauge de tirs, jeu à cinq joueurs) en font l'un des meilleurs titres du genre sur Super Nintendo. Je pense toutefois que la version Megadrive reste un soupçon au-dessus de cette version Super Nintendo. Et puis, il y a le séduisant World Cup USA 94 d'US Gold.
Un conseil, achetez-vous Fifa Soccer, et dites à votre meilleur pote d'acheter World Cup USA 94, ou vice-versa et faites-vous des parties d'enfer sur ces deux titres entre lesquels mon cœur balance.



ROBBY

TIONAL
CER

DOSSIER



TIPS : LES SUPER TIRS DANS FIFA !

Voici un truc avec lequel vous pourrez commencer à jouer dès que votre cartouche de Fifa sera insérée dans votre console. Pour avoir l'astuce, il faut terminer le jeu en Coupe du Monde. Le tips apparaît alors. Mais pas la peine d'attendre, voici tout de suite l'astuce pour avoir les super tirs. Allez dans le menu des options, et faites B, A, B, B, B, B, B ,B, B. La nouvelle option est désormais disponible.








Changez l'angle de vue du ralenti pour mieux apprécier l'action et cette tête plongeante du n°8 des Pays-Bas.



Il s'élance vers le but et esquive le tackle brésilien...



Il tire !!! Mais la défense contre.



C'est la tête plongeante suite à ce contre...



Le ballon vole vers le but et surprend le gardien...



...qui plonge mais ne peut rien faire. C'est le but !

À CINQ, C'EST MIEUX

Alors que la version Megadrive ne pouvait se jouer qu'à quatre simultanément, cette nouvelle mouture de Fifa International Soccer ajoute un autre poste. C'est à cinq que l'on peut y participer. Ramenez quatre copains amateurs de football à la maison, vous allez voir, non seulement vous allez beaucoup rire, mais votre mère va adorer. Tous dans le salon !







Voici sans doute la modif essentielle de cette version Super Nintendo : la barre de puissance pour les tirs !



THE SHOW MUST GO ON

Le spectacle est sur le terrain. Poussez, tacklez, plongez ou bien alors faites un amorti de la poitrine pour enchaîner une bicyclette... toutes les plus belles actions sont possibles dans Fifa.

Retour à Fifa City. Pour cette nouvelle version de Fifa Soccer, les changements par rapport au Fifa Megadrive se comptent sur les doigts : un joueur supplémentaire, une barre d'énergie, de nouvelles options et voilà, grosso modo, c'est tout. La maniabilité devait être meilleure, ce n'est pas le cas, mais ça, ce n'est pas grave. Fifa reste cependant un jeu de football excellent qui séduira ceux d'entre vous qui préfèrent une bonne partie entre amis (c'est-à-dire les canettes de coca vides sur la moquette, les chips broyées dans les canapés, du bruit à réveiller un Claude François) à une simulation, certes plus réaliste, mais nettement moins "fun" ou amusante comme dirait Bouffon. Pour ceux d'entre vous qui possèdent Megadrive et Super Nintendo, la première des deux versions reste la meilleure.



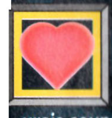
T.S.R.

QUI VEUT UNE BELLE COUPE... DU MONDE ?



WORLD CUP USA 94

EDITEUR • US GOLD
GENRE • FOOTBALL
NOMBRE DE JOUEURS • 1 OU 2 (SIMULTANES)
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 4
NOMBRE D'EQUIPES • 32
CONTINUES • MOTS DE PASSE



- Des animations superbes.
- Des bruitages réalistes.
- À deux, c'est vraiment éclatant !
- Des actions reprenant les vrais coups du foot.
- Des tonnes d'options... utiles !



- Pas de jeu à quatre non plus sur Super Nintendo !
- Une accessibilité difficile dans ces milliers d'options.



GRAPHISMES 16
Comme sur Megadrive, on ne peut pas dire qu'ils soient ratés, bien au contraire. Avec des personnages de cette taille, l'animation est complètement réussie.



ANIMATION 17
Comme je viens de vous le dire, l'animation est RÉ-U-SSIE ! Durant un match, on est enfin libre de tout mouvement, on fait ce qu'on veut ! Super !

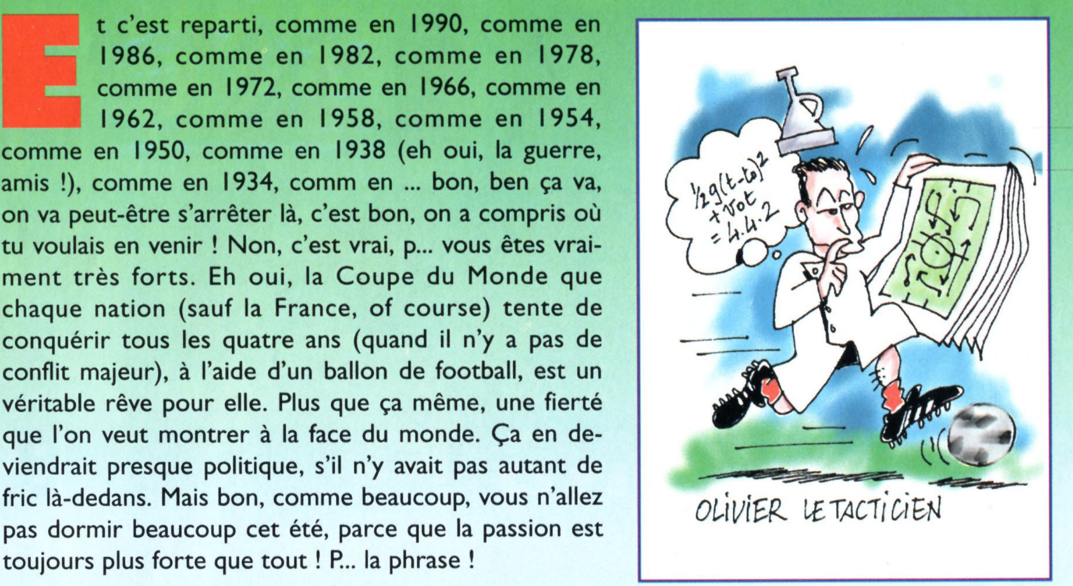


MANIABILITÉ 18
Pas de grands reproches à faire là non plus, le paddle offre toutes les possibilités au joueur de réaliser des coups de la mort qui tue la vie.



SON/BRUITAGE 15
Là encore, on peut dire que l'ambiance est excellente, et que les spectateurs donnent de la voix ! "Tout à fait Jean-Michel, Thierry et tous les autres !"





Et c'est reparti, comme en 1990, comme en 1986, comme en 1982, comme en 1978, comme en 1972, comme en 1966, comme en 1962, comme en 1958, comme en 1954, comme en 1950, comme en 1938 (eh oui, la guerre, amis !), comme en 1934, comm en ... bon, ben ça va, on va peut-être s'arrêter là, c'est bon, on a compris où tu voulais en venir ! Non, c'est vrai, p... vous êtes vraiment très forts. Eh oui, la Coupe du Monde que chaque nation (sauf la France, of course) tente de conquérir tous les quatre ans (quand il n'y a pas de conflit majeur), à l'aide d'un ballon de football, est un véritable rêve pour elle. Plus que ça même, une fierté que l'on veut montrer à la face du monde. Ça en deviendrait presque politique, s'il n'y avait pas autant de fric là-dedans. Mais bon, comme beaucoup, vous n'allez pas dormir beaucoup cet été, parce que la passion est toujours plus forte que tout ! P... la phrase !

WORLD CUP U★S★A 94

LES COUPS DE PIEDS ARRETES

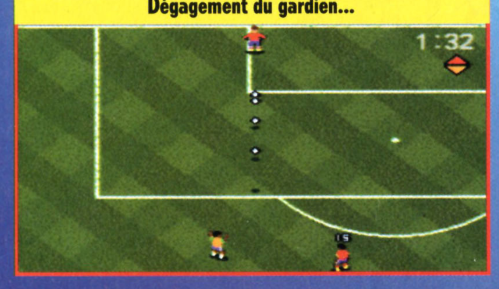


Un coup-franc...



Un penalty (et non un tir au but !)...

Dégagement du gardien...



Et un corner !





Quelques tableaux d'options sur SN. Voyez comment se font les sauvegardes de combinaisons pour corner ou coup-franc.

FACE À FACE

FIFA SOCCER CONTRE WORLD CUP USA 94

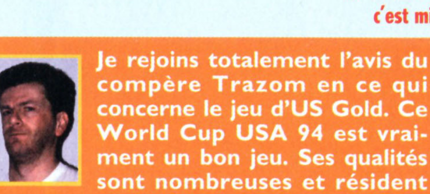
Comme pour MD, le match est rude, mais pas gagné d'avance pour World Cup d'US Gold. Il est vrai pourtant qu'on peut faire tellement de choses avec ce jeu de foot, que Fifa paraît presque dépassé ! Il n'en reste pas moins qu'au niveau du jeu en lui-même, World Cup possède quelques longueurs d'avance sur son homologue. Le jeu est beaucoup plus rapide, plus "fun" diront certains, et les actions de jeu sont beaucoup plus vastes, moins restrictives. En résumé, et comme le dit Robby, les fans de jeu d'action préfèreront Fifa International Soccer, alors que ceux qui privilégient la tactique à la technique s'amuseront certainement plus avec World Cup USA 94.





Un tacle à deux, c'est mieux !

Hop là, t'as les boules, hein, je te suis passé au-dessus !



Je rejoins totalement l'avis du compère Trazom en ce qui concerne le jeu d'US Gold. Ce World Cup USA 94 est vraiment un bon jeu. Ses qualités sont nombreuses et résident essentiellement dans le fait qu'il est réellement possible de jouer des matches très différents grâce aux nombreuses options tactiques inclues dans la cartouche. On se régale par exemple à définir des combinaisons sur les coups de pied arrêtés pour surprendre son adversaire. Amateurs de joutes tactiques façon Milan AC/Barcelone FC, vous allez être gâtés ! Au risque de me répéter, je ne trouve pas que World Cup écrase Fifa Soccer, il est tout simplement différent et obtient ma préférence du fait de ses options de jeux séduisantes ; comme par exemple la possibilité de redéfinir la position de chacun des joueurs pour échafauder autant de phases de jeu intéressantes. J'achète ! ROBBY

Hop là, t'as les boules, hein, je te suis passé au-dessus !

LA COUUUPE !







La voici enfinp cette satanée Coupe, convoitée par tant de pays. Cette année encore, et pour la quatrième fois de son Histoire, le Brésil repartira avec ! Samba, Samba !

DOSSIER



WORLD CUP U★S★A 94

Je vous l'ai déjà laissé entendre dans la version Megadrive, World Cup USA 94 est définitivement un excellent jeu ! En passant outre le fait qu'on ne puisse absolument pas jouer à quatre simultanément, cette révélation de fin de saison, signée US Gold, est une aubaine pour tous les amateurs de football. Vous allez retrouver toutes les sensations d'un vrai jeu de foot, tel que vous le rêviez depuis votre plus tendre enfance. Des matches simples au championnat officiel de la Coupe du Monde, les parties au coin du feu entre copains risquent d'être très chaudes ! Oh la la ! Thierry, j'en connais qui ne vont pas acheter le jeu pour rien ! Exactement, avec World Cup vous allez certainement faire une très bonne affaire, compte tenu de sa qualité, à la condition cependant d'avoir un partenaire avec lequel jouer. Car autrement...



TRAZOM

ET SI ÇA SE PASSAIT COMME ÇA ?!

Voici la présentation de ce que pourrait bien être la Coupe du Monde au mois de juin/juillet prochain. Avec le Brésil, suivons le parcours de celui qui sera peut-être le champion du monde 1994 ! Dans la poule B, en compagnie de la Russie, de la Suède et du Cameroun, le Brésil ne devrait en effet pas avoir trop de problème pour se qualifier !

1er TOUR : BRÉSIL-RUSSIE (1-0)





Après un corner travaillé, une superbe reprise de volée à ras de terre. But ! Et trois points dans la poche. Dans le même temps, Suède 2, Cameroun 0.

2e TOUR : BRÉSIL-CAMEROUN (2-0)





Un tir dans la lucarne, facile ! Plus un but à ras du poteau, dans l'angle mort comme on dit ! Et quelques stats. Dans le même temps, Suède 1, Russie 1

3è TOUR : BRÉSIL-SUEDE (3-1)



Facile victoire d'une équipe du Brésil sûre d'elle, au détriment d'une équipe désordonnée. Dans le même temps, Russie 2, Cameroun 2.

1/8 DE FINALE : BRÉSIL-USA (5-1)



4 juillet, Fête Nationale pour les States, mais pas pour les footballeurs, on dirait ! Un vrai rateau dans la tronche ! Et une facile qualification.

1/4 DE FINALE : BRÉSIL-HOLLANDE (1-0)





Un tir en pleine lucarne comme on les aime, et voilà le Brésil qui s'envole pour sa demi-finale.

1/2 FINALE : BRÉSIL-BELGIQUE (1-0)





Une superbe tête plongeante qui ne doit rien à personne, et c'est le but de la qualification pour la finale ! Dans le même temps, dans l'autre demi-finale, l'Allemagne bat l'Argentine 1 à 0 ! Ça promet !



FINALE : BRÉSIL-ALLEMAGNE (2-0)









Après une première mi-temps de toute beauté, bien que ponctuée d'un score vierge, les Brésiliens se sont vraiment déchaînés en seconde période, après un but à bout portant, suite à un tir fracassant sur la transversale ! Le second est l'œuvre de Romario, d'un retourné incroyable, en pleine lucarne. C'en était fait des chances de l'Allemagne.

CONCOURS US GOLD/JOYPAD

LES LOTS

1ER AU 10E PRIX :

**1 ballon World Cup USA 94,
1 tee-shirt World Cup USA 94,
1 casquette World Cup USA 94,
1 porte-clefs World Cup USA 94 et
1 pin's World Cup USA 94.**

11E AU 20E PRIX :

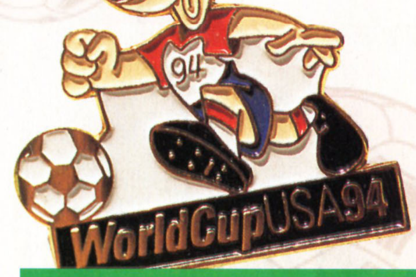
**1 tee-shirt World Cup USA 94,
1 casquette World Cup USA 94,
1 porte-clefs World Cup USA 94 et
1 pin's World Cup USA 94.**

21E AU 30E PRIX :

**1 porte-clefs World Cup USA 94
1 pin's World Cup USA 94.**

41E AU 50E PRIX :

1 pin's World Cup USA 94.



LES QUESTIONS



1 - **Qui est le recordman des buts marqués lors d'une même phase finale de la coupe du monde de football ?**
a - Gerd Müller (RFA) avec 14 buts.
b - Just Fontaine (France) avec 13 buts.
c - Pelé (Brésil) avec 12 buts.

2 - **Quels étaient les deux finalistes de la première phase finale de la Coupe du Monde de football en 1930 ?**
a - L'Uruguay et l'Italie.
b - L'Uruguay et l'Argentine.
c - La France et la Yougoslavie.

3 - **Quelle est la capacité d'accueil en spectateurs du stade Rose-Bowl de Los Angeles où se déroulera la finale de la World Cup 94 ?**
a - 76 000 places. b - 86 019 places.
c - 102 083 places.

LA QUESTION SUBSIDIAIRE

Combien de buts seront marqués (à la fin du temps réglementaire + prolongations) lors de la finale de la Coupe du Monde de football 1994, le 17 juillet à Los Angeles ?





LE REGLEMENT

1) La société US Gold et JOYPAD organisent un concours qui sera clos le 30 juin 1994 à minuit.
2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de la société US Gold et du magazine JOYPAD.
3) La participation à ce concours implique l'envoi d'un bulletin réponse original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte. Les bulletins réponse et le règlement du concours sont disponibles gratuitement, sur simple demande, à l'adresse du magazine JOYPAD.
4) Les gagnants seront personnellement avisés et les lots leur seront envoyés avant le 31 juillet 1994.
5) Les bulletins réponses seront seront soumis à l'appréciation d'un jury, composé de membres de la société US Gold et du magazine JOYPAD, qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

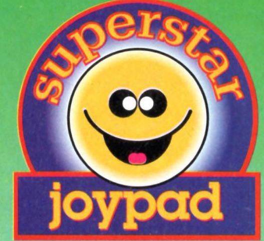
**BULLETIN REPONSE À COMPLETER ET À RENVOYER AVANT LE 30JUIN 1994 À
JOYPAD - CONCOURS WORLD CUP 94 - IMMEUBLE OMEGA
10 RUE THIERRY LE LURON - 92592 LEVALLOIS CEDEX**

NOM : .... PRENOM : ....AGE : ....
ADRESSE : ....CODE POSTAL : .... VILLE : ....
RÉPONSE 1 : A B C RÉPONSE 2 : A B C RÉPONSE 3 : A B C
(entourez la lettre correspondant à la bonne réponse).
Réponse question subsidiaire : ... buts seront marqués lors de la finale de la Coupe du Monde de football 1994.
Quelle(s) console(s) possédez-vous ?..



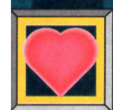
Neo Geo

UN N°2 POUR PAS GACHER ! C'EST QU'ON N'A PAS L'SOU !



SUPER SIDEKICKS 2

EDITEUR	SNK
GENRE	FOOTBALL
NOMBRE D'EQUIPES	48
DIFFICULTE	FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE	4
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2 (SIMULTANEMENT)
CONTINUES	4 +MEMORY CARD



- Beaucoup plus beau que le 1.
- Des tonnes d'options.
- Plus agréable à jouer.
- De nombreuses scènes intermédiaires.
- Un réalisme dans les actions.



- Ça reste de l'arcade.
- Trop facile seul.

GRAPHISMES — 18
On n'a jamais été aussi loin dans un jeu de sport graphiquement parlant. Plusieurs terrains, des tirs rapprochés incroyables, la totale !

ANIMATION — 18
Sensiblement la même que pour le premier épisode, avec une plus grande fluidité dans les mouvements des personnages.

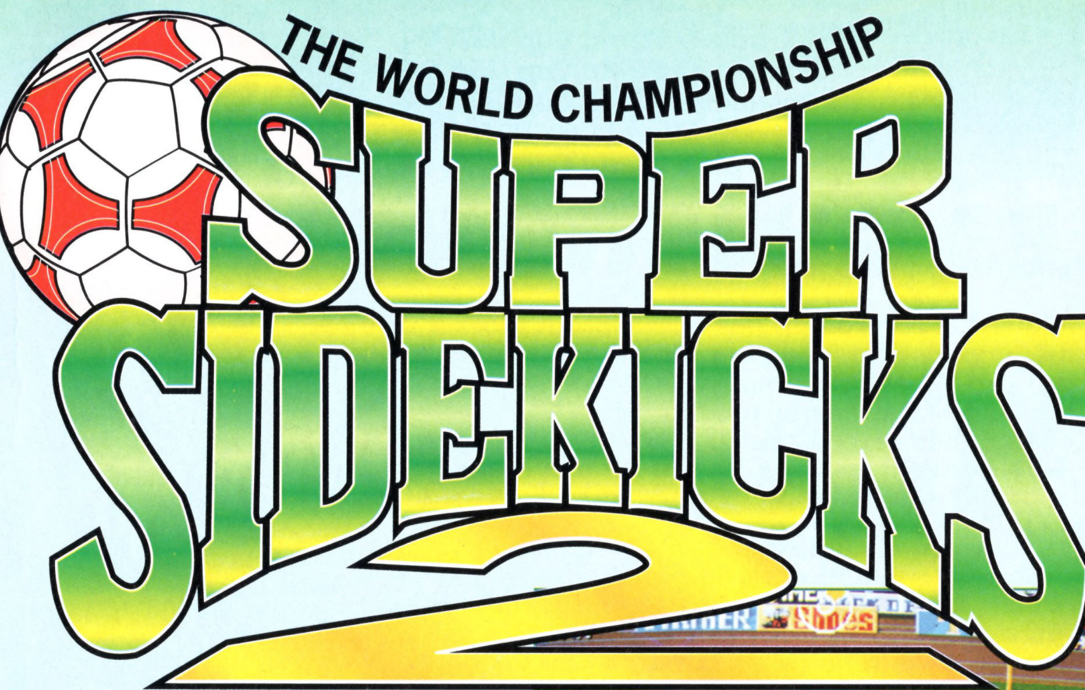
MANIABILITÉ — 17
Un vrai régal ! C'est de l'arcade, donc théoriquement moins compliqué, mais tout de même... rien à redire non plus !

SON/BRUITAGE — 18
Difficile de faire plus enjoué, plus rieur pour les oreilles que SideKicks 2 ! On s'y croirait, à la Coupe du Monde !



GLOBAL 94%

Eh oui, à l'heure où vous lirez ces lignes, la Coupe du Monde édition 1994, aura bel et bien lieu dans quelques jours. Un petit peu de patience, donc. Ça tombe bien, SNK est arrivé avec un nouveau jeu de football sur la Rolls des consoles. Beaucoup mieux que le précédent (c'était prévisible !), cette version offre surtout l'avantage d'avoir un nombre énorme d'équipes et d'options qu'il n'y avait pas sur SideKicks. Pas moins de 48 formations pour vous tout seul ! Et le pied, c'est que vous pourrez facilement reconnaître, ici un Gullit, là un Papin, voire un Romario si vous avez l'œil "footballistique" ! Forcément, le sous-titre, c'est bien "The World Championship". Un bon point pour le réalisme. D'autre part, il y a beaucoup plus de terrains différents, et les footballeurs semblent avoir été digitalisés à la perfection, eu égard à leurs déplacements beaucoup plus fluides que dans le 1. Je sens que je vais craquer d'ici pas très longtemps. Allez, matchez bien !





SUPER SIDEKICKS CONTRE SUPER SIDEKICKS 2

Comme je vous le laissais entendre, les différences entre les deux épisodes sont flagrantes. Quand on voit la suite, on n'a qu'une idée en tête : revendre le premier pour aller se procurer le second. Eh oui, ça marche aussi comme ça sur Néo Géo ! Rapport au prix. En fait, les options, le graphisme, les coups différents, la fluidité des mouvements, tout est fait en dix fois mieux. Sur plus de 100 mégas, c'est un peu normal. Comment voulez-vous ne pas craquer devant ce constat ? De surcroît, il y a beaucoup plus d'équipes, les vrais joueurs (enfin, certains) et la beauté des décors, quel régal ! Super SideKicks est mort ! Vive Super SideKicks 2 !



Une tête faite à la perfection, alors que le gardien est sorti et n'a vraiment rien compris au film. Voilà comment on marque !



Un centre de l'ailier droit venu... de la droite, une reprise de volée impeccable, et c'est le but ! Facile !





Un uppercut bien placé, pour pas gâcher, ça fait du bien parfois, non ? Demandez donc à TSR et à Olivier ! Avec ce que je leur ai mis, les pauvres, ils ne peuvent même plus utiliser un paddle : ils ont les pieds en sang !

UNE PLUIE DE FAUTES !











Les fautes, tout le monde est d'accord, mieux vaut ne pas en faire. Mais quand l'arbitre vous réprimande, il faut encore moins protester, sinon, c'est le rouge que vous allez voir !



Si vous voyez au-dessus de vous le mot "Chance", c'est le moment de foutre une patate dans la lucarne. Vous voyez alors votre tir en gros plan, avec un viseur. C'est sublime !



Ce mois-ci, on peut dire qu'on est gâté au niveau jeux de foot. Après les World Cup USA 94 et autre Fifa Soccer, sans oublier les jeux de foot en version import, voilà donc la version ultime par excellence. Et c'est sur Néo Géo ! Aurait-il pu en être autrement, franchement ? Bon, il est vrai que ça reste de l'arcade, mais les programmeurs de chez SNK semblent avoir fignolé d'une très belle façon ce qui restera certainement comme l'un des grands "foot" de cette année. Moi, ça m'a complètement retourné (acrobatique, pleine lucarne, forcément !). À un point tel, que je sens que je vais bientôt craquer... Les différences sont vraiment réelles par rapport au premier du nom, même s'il est vrai qu'il vaut mieux prévoir y jouer à deux, parce qu'un Soccer solitaire, c'est pas vraiment le pied. Je ne vois vraiment pas comment les possesseurs de Néo Géo et adorateurs du ballon rond pourraient se passer de cette... simulation, n'ayons pas peur des mots. À acheter tout de suite, maintenant !

TRAZOM







Un superbe tir de ces diables d'Allemands ! Admirez le style !



Un arrêt de gardien, comme on en voit souvent dans le jeu. Dégagement du poing, sortie dans les jambes, arrêts instantanés. Comme vous pouvez le voir le gardien ne chôme pas et ça chauffe fort dans la surface !



THE WORLD CHAMPIONSHIP SUPER SIDEKICKS 2

JOIES ET PEINES

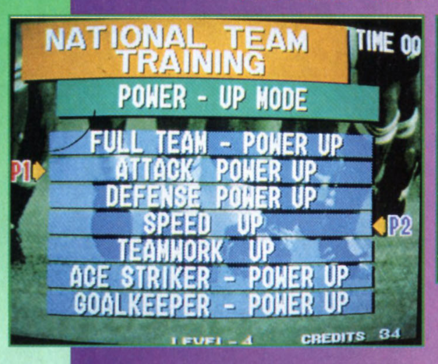


Un but pour le Brésil, y a que ça de vrai !

Un gardien de but déprimé, on comprend sa douleur... mais on s'en fout !

Et tout le monde est happy !

DES OPTIONS SYMPAS





Dans un premier temps, vous choisissez le type d'attaque et/ou de défense que vous allez mettre en place, puis de la partie du monde dans laquelle vous allez piocher l'équipe de votre choix.



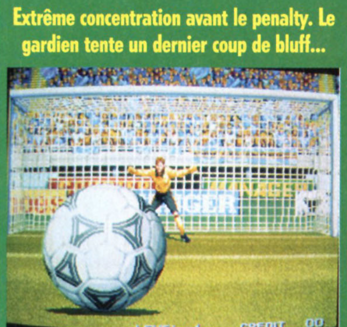
L'arbitre est, semble-t-il, friand de cette pelouse grasse, sucrée et bien arrosée. Comme de la ganja, quoi !



Un corner.

PENALTY ET COUP-FRANC

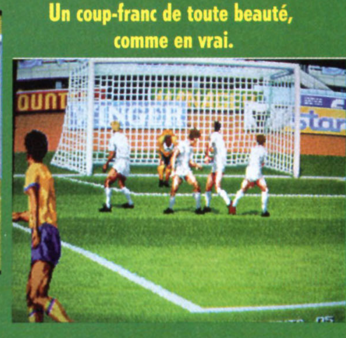
Extrême concentration avant le penalty. Le gardien tente un dernier coup de bluff...





...mais rien n'y fait le gardien est pris à contre-pied !

Un coup-franc de toute beauté, comme en vrai.





Et de trois ! Voilà le troisième jeu Néo Géo du mois, et d'un genre complètement différent des deux précédents. Et en plus, seconde bonne nouvelle, il ne s'agit pas d'un produit Data East, mais d'un bon vieux SNK de derrière les fagots. Lorsqu'on aime la Néo Géo, on sait que les bons produits sont très sou-nt signés SNK, alors... Super SideKicks 2 est une des simula-ons de football les plus réussies qui soient. Avec des sprites de ande taille hyper réalistes, une ambiance sonore qui vous ansporte en plein Parc des Princes (aïe ! ou est ma lacrymo ?) une action non-stop comme on les aime, Super SideKicks est e merveille. Pourtant, une fois encore, il faut reconnaître 'on en fait vite le tour, et ce, même à deux joueurs. On s'écla-, mais la seule formule de Coupe n'est pas pleinement satisfai-nte. C'est vrai, d'habitude on peut jouer un championnat, ou r des jeux comme Fifa on peut se faire des parties à quatre... fin, vous voyez... ici, il n'y a qu'une coupe à conquérir, et en us, on gagne facilement. Malgré tout, la Néo Géo fait décro-er encore la vedette avec une production grand spec-cle. Comme d'hab ! T.S.R.

VICTOIRE FINALE !!



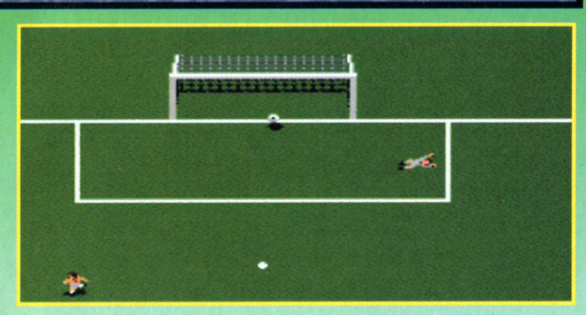


Le Brésil devient champion du monde pour la quatrième fois de son histoire, c'est vraiment du délire dans les tribunes ! On peut toujours rêver...

Master System

LA COUPE EST PLEINE !

Eh oui, encore du foot ! Ce ne sera que le millième jeu sur ce sport ce mois-ci. De toutes façons, ici à Pad, on aime tous le football, pas vrai T.S.R. ? - "Oui, oui, bien sûr, tiens, attrape Traz !". Et en plus, allez, c'est reparti pour un tour : comme dans les versions MD et SNIN, il vous sera possible de faire une Coupe du Monde, avec les vraies équipes (forcément, c'est le jeu officiel !) en lice. À ce propos, mieux vaut jouer à deux, histoire d'avoir plus de fun. Et surtout d'en avoir pour son argent... Allez, on monte sur les tables, on lève les bras bien haut, c'est parti !!



Ouais, buuuuuut ! On a marqué un but d'anthologie de la mort qui tue, ouaiiis ! On va tout gagner maintenant. On va être les plus forts de la Terre, et puis tout ça !

00:59

Un coup-franc comme on en rêve depuis toujours. Une bonne patate, et le tour est joué.

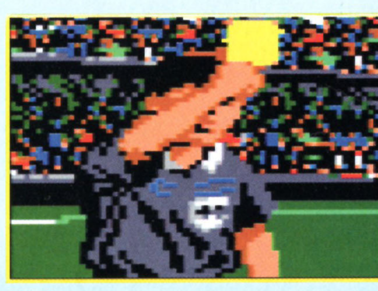


Ca fait plaisir de voir ce genre de choses vous tomber sur le coin de la gueule. On ne risque pas de se plaindre !

WORLD CUP U★S★A 94

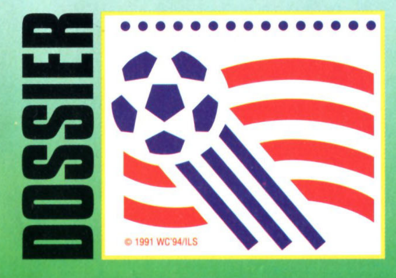


Un corner se passe de deux façons : soit vous tirez au petit bonheur la chance, soit vous sélectionnez un joueur à l'aide d'un curseur. A ce moment-là, vous appuyez sur le bouton 1.



L'arbitre sait souvent se montrer autoritaire. Il se démène devant la foule médusée !

DOSSIER



Eh oui, vous avez bien vu, une fois de plus : il s'agit bien d'un jeu de foot. Même en y regardant de plus près, il n'y a pas de doute, c'est bien un jeu de foot ! Quand on a décidé de vous gaver, nous, joueurs invétérés du plus beau mag du monde, on ne fait pas les choses à moitié. Pour preuve ce numéro spécial foocheball. Allez, on ne va rien vous cacher : World Cup USA 94 est le plus abouti de tous les jeux de foot sur MS. Autant Ultimate Soccer était raté, autant Sensible Soccer était une petite révélation, autant World Cup est LE football de cette console. Avec toutes les options, les vrais matches de coupe et le reste (sons, ambiance, jeu à deux etc.), on a tout lieu d'être satisfait. Enfin une occasion de donner à manger à sa console chérie !

TRAZOM



WORLD CUP USA 94

EDITEUR • US GOLD
GENRE • FOOTBALL
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE D'ÉQUIPES • 32
NOMBRE DE JOUEURS
1 OU 2 (EN SIMULTANÉ)
CONTINUES
MOTS DE PASSE



- Un jeu de foot de plus sur MS.
- De bonnes animations.
- Toutes les équipes de la "Copa".



- Juste un peu meilleur que Sensible Soccer.
- Très lassant seul.



GRAPHISMES 15
Moins bons que ceux de Sensible, mais néanmoins sympa sur la 8 bits. Les couleurs des vrais maillots ont été respectées !

ANIMATION 16
Pas vraiment de problème de ce côté-là, même si par moment (très rare !), il arrive de déceler quelques micro-ralentissements.

MANIABILITÉ 17
La prise en main est tout ce qu'il y a de plus simple, rassurez-vous ! Les tirs, comme les passes, sont aisés.

SON/BRUITAGE 15
De l'ambiance dans les tribunes, des "schtongs !" lorsque l'on tire sur les poteaux, bref, tout ce qu'il faut pour nous combler.



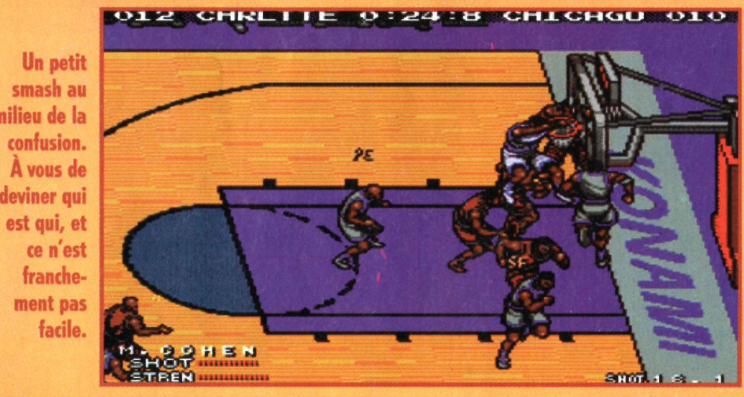
Megadrive

MEME LES GRANDS FONT DES PETITES ERREURS...

Nous ne sommes pas dans un NBA Jam, ici les noms sont inventés de toutes pièces. Lorsqu'on a ni argent, ni licence, ni savoir-faire en matière de jeux de sports, eh bien on fait un Hyper Dunk.



Noble discipline que celle du basket-ball. Ces derniers temps, on est plutôt bien fourni en jeux de basket, même si la période jeu de football ne fait que commencer. Si les préparatifs de la Coupe du Monde commencent sérieusement à vous ennuyer, pourquoi ne pas changer de sport ? Et vous mettre au golf, par exemple ? C'est vrai, il y a d'excellents jeux de golf sur consoles. Et puis, il ne faut pas oublier le tennis. Jetez donc un œil sur la preview de Smash Tennis et vous comprendrez que l'éventail des simulations de sports sur consoles est plutôt large. Mais je parlais de basket. Vous vous souvenez de NBA Jam ou bien de NBA Shodown ? En voilà des jeux qui sont bons. J'ai dit Hyper Dunk ? Où ça ? Ah oui, je sais, ce n'est pas le jeu de Konami, ça ? Trois modes de jeux au programme pour cette nouvelle "simulation" : des play-off, une rencontre amicale, ou bien des matches multi-joueur ? Il n'y a rien de plus à ajouter. À vous de voir, mais moi je suis sûr que les simulations de hockey sur glace sont vraiment très bien.



Un petit smash au milieu de la confusion. À vous de deviner qui est qui, et ce n'est franchement pas facile.

HYPER DUNK

Après des heures passées sur NBA Jam et NBA Shodown à quatre, difficile de véritablement apprécier Hyper Dunk. Une fois encore, ce n'est pas au seul nom de l'éditeur qu'il faut juger un jeu. Sur ce coup-là, Konami se ramasse lamentablement. Non seulement le jeu est graphiquement austère, mais en plus, les sons sont nuls et le réalisme inexistant. On va me dire : "Oui, mais c'est dans le jeu à huit que le produit s'épanouit pleinement". Qu'à cela ne tienne, nous avons essayé le jeu à huit. Les deux notes qui figurent sur cette page sont d'ailleurs la moyenne des notes données par les huit joueurs. Il ne s'agit pas d'un seul avis, mais de celui de huit personnes. Le problème de ce jeu à huit, c'est qu'il faut du matériel pour le découvrir. Hormis deux ou trois pélerins en France, qui possède huit manettes, deux quadrupleurs Sega, une télévision suffisamment grande pour que tout le monde s'y retrouve (minimum 63 cm), et surtout sept autres joueurs sous la main ? C'est quasiment "Mission Impossible". L'originalité de ce jeu se résume donc à proposer un mode de jeu injouable. Chapeau, il fallait le faire !

T.S.R.



Les tirs à trois points sont particulièrement étranges, et je ne vous parle pas des rebonds. Bref, c'est génial !



Deux jours de préparation pour réunir huit manettes, deux quadrupleurs (merci Line !) et huit joueurs. La partie pouvait enfin commencer.

HYPER DUNK

EDITEUR • KONAMI
GENRE • SIMULATION SPORTIVE
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS 1 A 8 (SIMULTANE)
CONTINUES
MOTS DE PASSE



- Plus on est de fous, plus on rit !
- Ce n'est qu'à huit joueurs qu'Hyper Dunk trouve un semblant d'intérêt.



- Des graphismes indignes de la Megadrive.
- Des animations indignes de la Megadrive.





GRAPHISMES 10
C'est aussi beau que les jeux de sports Konami de la Nes. Le problème, c'est que l'on est sur Megadrive. Fabuleux !

ANIMATION 13
Les personnages volent plus qu'ils ne marchent et les effacements de sprites ne sont pas absents. Super !

MANIABILITÉ 13
Si seul tout va bien, à huit, c'est parfois un peu galère de se repérer. Suprême !

SON/BRUITAGE 12
Les digits de voix sont franchement manquées et seules les musiques restent correctes. Génial !

A HUIT 60%
SEUL 35%

NOUS RACHETONS VOS JEUX ET VOS CONSOLES AUX MEILLEURES CONDITIONS DU MARCHE SUR :

- *MEGADRIVE , MEGA CD .*
- *NEO GEO ; NEC.*
- *SUPER FAMICOM , SUPER NES , SUPER NINTENDO.*

REGLEMENT IMMEDIAT OU BON D'ACHAT

✆ RESERVEZ ET COMMANDEZ VOS JEUX PAR TELEPHONE EN REGLANT PAR CARTE BLEUE AU (1) 43.79.12.22

POWER GAMES

31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS

METRO : REUILLY- DIDEROT OU FAIDHERBE -CHALIGNY

RER : NATION – BUS 46 - 86

ouvert du lundi au samedi de 10h a 19h30

✆ : (1) 43 79 12 22 FAX : 43 79 11 05

S U P E R N E S

FATAL FURY 2 *"NEW"*	529F	STUNT CAR FX *"NEW"*	529F
SUPER METROID	499F	SUPER STREET FIGHT.	TEL.
LORD OF THE RING	529F	LEGEND *"NEW"*	499F
OGRE BATTLE	529F	EYE OF BEHOLDER	499F
PIRATES DARK WATER	499F	SECRET OF MANNA	499F
STAR TREK	499F	KNIGHT OF THE ROUND	499F

S U P E R N I N T E N D O

FIFA SOCCER	479F	SCHTROUMPFS	449F
DRAGON BALL Z 3	549F	ECOLE DES CHAMP .	449F
ROCK 'N ROLL RACING	449F	VAL D'ISERE CHAMP.	449F
NBA JAM	499F	MYSTIC QUEST	489F
PSG CHAMPIONS	449F	KICK OFF 3	449F
SIDE POCKET	489F	LIVRE DE LA JUNGLE	489F

S U P E R F A M I C O M

RANMA 1/2 4 *"NEW"*	589F	SUPER STREET FIGHT.	TEL.
SUPER BOMBERMAN 2	529F	DRAGON BALL Z 3	549F
FATAL FURY SPECIAL	649F	WORLD HEROES 2	589F

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR UNIV MD	129F
ADAPTATEUR FX 60 HZ	99F
CABLE RGB SNES/SFC	129F
SUPER NES US	890F
JOYPAD AUTOFIRE	129F
X-TERMINATOR 2	299F
QUINTUPLEUR SNIN	199F

3 D O

3DO PAL + JEU	4490F
WINGCOMMANDER	399F
OUT OF THIS WOLD	399F
MICROCOSM	429F
SEWER SHARK	399F
JURRASSIC PARK	449F
WHO SHOT JOHNNY ROCK	429F

S U P E R N I N T E N D O O C C A Z

CONSOLE SNIN+2JOY+1 JEU	649F	CONSOLE SNES+2JOY+1 JEU	790F
CONSOLE SNIN+1JOY	499F	CONSOLE SFAM+2 JOY	890F
CONSOLE SNIN+1JOY+1 JEU	549F	CONSOLE SNES+1 JOY	690F
STREET FIGHTER 2	99F	WORLD LEAGUE BASKET	199F
SUPER RTYPE	129F	PRINCE OF PERSIA	199F
F ZERO	129F	FATAL FURY	199F
PILOTWINGS	129F	STREET FIGHTER TURBO	249F
EDF	149F	ASTERIX	249F
SIDERMAN & XMEN	149F	WORLD HEROES	249F
RIVAL TURF	149F	BATTLETOADS	249F
ANOTHER WORLD	149F	JIMMY CONNORS	249F
GHOULS AND GHOSTS	149F	BOB	249F
BLAZING SKIES	149F	STAR WARS	249F
ROAD RUNNER	149F	ALADDIN	249F
ADDAM'S FAMILY	149F	BUBSY	249F
KICK OFF	149F	NIGEL MANSELL	249F
BATMAN	199F	MARIO ALL STARS	249F
MAGIC SWORD	199F	GOOF TROOP	299F
SUPER TENNIS	199F	F1 POLE POSITION	299F
JURASSIC PARK	199F	DRAGON BALL Z	299F
JAMES POND	199F	MARIO KART	299F
STARWING	199F	MAGICAL QUEST	299F
WING COMMANDER	199F	BOMBERMAN 93	299F
CONTRA 3	199F	COOL SPOT	299F
TORTUE NINJA	199F	NHL PA 93	299F
ADVENTURE ISLAND	199F	MR NUTZ	299F
DRAGON'SLAIR	199F	MECHWARRIOR	299F
SUPER ALESTE	199F	POCKY ET ROCKY	299F
UN SQUADRON	199F	INT TOUR TENNIS	299F
MORTAL KOMBAT	199F	RANMA 1/2 2	299F
JOE ET MAC	199F	FLASKBACK	299F
HOME ALONE 2	199F	EMPIRE STRIKES BACK	349F
KING ARTHUR WORLD	199F	EQUINOX	349F
SUPER SWIV	199F	WINTER OLYMPIC	349F
JAMES BOND JR	199F	YOUNG MERLIN	349F
CASTLEVANIA 4	199F	TURTLES FIGHTERS	349F
FINAL FIGHT	199F	LOST VICKINGS	349F
POPULOUS	199F	SIM CITY	349F
HOOK	199F	SECRET OF MANNA	399F

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS.
OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

M E G A D R I V E

DRAGON BALL Z FR	489F	STREET OF RAGE 3	529F
ECOLE DES CHAMP.	429F	THE LOST VICKINGS	389F
PRINCE OF PERSIA	389F	SONIC 3	529F
LAND STALKER FR	449F	VIRTUA RACING	689F
ART OF FIGHTING FR	449F	JUNGLE BOOK	449F
CASTLEVANIA	389F	FIFA SOCCER	389F
NBA JAM	489F	NHL PA HOCKEY 94	389F

N E C

CONSOLE DUO R	2180F	ART OF FIGHTING (A.CARD)	399F
STREET FIGHTER	299F	FATAL FURY 2 (A.CARD)	399F
W .HEROES 2 (A.CARD)	449F	ARCAD CARD DUO R	990F

N E O G E O

NEO GEO SEULE	1990F
ART OF FIGHTING 2	1490F
KARNOV'S REVENGE	1490F
SUPER SIDEKICKS 2	1590F
WIND JAMMER	1190F
WORLD HEROES JET	1590F

N E O G E O OCCAZ

N.GEO OCCAZ + 1 JEU	1790F
MAGICIAN LORD	299F
NAM 75	299F
CYBERLIP	299F
BLUES JOURNEY	399F
NINJA COMBAT	399F
BURNING FIGHT	399F
EIGHT MAN	449F
KING MONSTERS 2	499F
ART OF FIGHTING	499F
THREE COUNT BOUNT	499F
ROBOT ARMY	549F
MUTATION NATION	599F
TRASH RALLY	599F
WORLD HEROES 2	699F
FATAL FURY 2	699F
SENGOKU 2	699F
SUPER SIDE KICKS	799F
LAST RESORT	799F
VIEW POINT	899F
FATAL FURY SPECIAL	1199F
SAMURAI SHODOWN	1199F

MEGADRIVE OCCAZ

STRIDER	99F
SPIDERMAN	99F
SHINOBI	99F
DECAPPATACK	99F
STREET OF RAGE	99F
FANTASIA	99F
WORLD CUP ITALIA	99F
CASTLE OF ILLUSION	129F
FATAL REWIND	129F
EUROPPEEN CLUB SOCCER	129F
CHUCK ROCK	129F
MERCS	129F
BATMAN	129F
TERMINATOR	149F
TAZMANIA	149F
DAVID ROBINSON	149F
THE IMMORTAL	149F
QUACKSHOT	149F
BACK TO THE FUTURE 3	149F
ROAD ROASH	149F
GOLDEN AXE 2	149F
SONIC 2	179F
STREET OF RAGE 2	199F
MONACO GP 2	199F
FATAL FURY	199F
JURASSIC PARK	199F
SUNSET RIDERS	199F
COOL SPOT	249F
ASTERIX	249F
ALLADIN	249F
FLASBACK	249F
MORTAL KOMBAT	249F
ECCO THE DOLPHIN	249F
STREET FIGHTER 2'	299F
ETERNAL CHAMPIONS	349F

GRAND CHOIX DE JEUX NEC CARD ET CD EN PROMOS : EX: R-TYPE 1,2;TIGER ROAD; BOMBERMAN 93; SINBAD; FINAL SOLDIER; KUNG FU; FORMATION SOCCER; STREET FIGHTER..TEL

B O N D E C O M M A N D E

À RETOURNER À : POWER GAMES *31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS*

CONSOLES - JEUX	QUANTITÉ	PRIX

TOTAL À PAYER+ 30 F DE FRAIS DE PORT.

NOM : PRENOM : TEL :

ADRESSE : CP : VILLE:

PAIEMENT : CHEQUE MANDAT LETTRE

CARTE BLEUE : N° DATE D'EXP: . ./. .

POUR LES CONSOLES : FRAIS DE PORT 50 F

SIGNATURE :

Megadrive

L'ART DU PIED DANS L'ESTOMAC !

Les possesseurs de Megadrive vont enfin pouvoir se ruer sur la nouvelle conversion made in Néo Géo, sur leur console fétiche. Le fait est assez rare pour rendre ces derniers heureux. De plus, il s'agit d'un des premiers jeux de la grande saga "South Town" sur Néo Géo. Depuis sa sortie sur l'ex-console la plus chère du monde, une avalanche de titres sont sortis. Mais revenons à Art of Fighting et aux deux héros qui sont des rois du karaté Kyokugen. A tel point d'ailleurs, qu'ils passent le plus clair de leur temps à lancer des défis. Des combats de rues se déroulent ainsi la nuit dans les faubourgs sombres de South Town. Une nuit, Mr Big, un gros bonnet du trafic, décide de se pointer à un combat. Il recherche des hommes de main pour son gang. Voulant à tout prix engager Ryo, il lui propose un pont d'or. Mais notre héros refuse fièrement et ne sait même pas ce qu'il vient de faire comme grosse bêtise de la mort... Pour se venger, Mr Big enlève Yuri, la sœur de Ryo, qui se trouve aussi être la petite amie de Robert Garcia, le bon pote de Ryo. Vous savez ce qu'il vous reste à faire en mode "story" : vous taper tous les ennemis à la solde de Mr Big et retrouver Yuri. Vous pouvez choisir entre Ryo ou Robert, le fameux sergent Garcia.

Robert réalise un joli "flying kick" qui lui sera bien utile pour éviter la boule de feu que lui envoie le dernier boss du jeu. On réalise ce coup spécial grâce à un classique "droit, droit-bas, bas et punch".

ART OF FIGHTING



ART OF FIGHTING CONTRE FATAL FURY

Les deux jeux se ressemblent comme deux gouttes d'eau et c'est bien normal car ils proviennent tous deux du même endroit. Je parle de l'esprit, du principe et de la maniabilité. Par contre, les graphistes de Takara ont fait d'énormes progrès. Ils savent maintenant utiliser la palette de la Megadrive comme personne. Les décors sont superbes au niveau couleurs et détails. Quant aux sprites, ils sont deux fois plus grands et plus beaux que ceux de Fatal Fury. Par contre, la maniabilité est toujours aussi limite. On a vraiment du mal à s'éclater avec ces foutus trois boutons. Les coups spéciaux se réalisent facilement, ça oui, mais pour le reste, c'est lent et le jeu en devient même trop difficile. Art of Fighting est en tout cas bien mieux réalisé que Fatal Fury.



REPRENDRE DES FORCES...

King est en pleine concentration et reprend des forces. Il est aussi possible de puiser de l'énergie ennemie en le provoquant (et surtout en appuyant sur le bouton adéquat).



Les conversions Néo Géo se font plus rares sur Megadrive que sur Super Famicom, mais elles ont le mérite de sortir rapidement en version officielle. Art of Fighting en est un parfait exemple. Même s'il est bien loin de la version Nec testée dans ce même numéro (en import), il propose d'excellents graphismes. Les sprites sont grands et les décors assez fins. C'est aussi le climat d'extrême violence qui frappe, dans ce jeu. On retrouve les personnages et les coups spéciaux de la version originale, ainsi que l'esprit Néo Géo. On ne retrouve pas les zooms de la version originale (que je considère plutôt comme un gadget visuel qu'autre chose). La maniabilité est plutôt moyenne, avec une prise en main laborieuse. C'est que le jeu est très difficile à terminer et demande beaucoup d'entraînement. On est loin des enchaînements à la manette de la Néo Géo. Les progrès techniques sont énormes depuis Fatal Fury, mais je n'ai trouvé aucun progrès dans la maniabilité. Dommage ! Les puristes adoreront en tout cas.

OLIVIER 











Art of Fighting, ouais, je veux bien, c'est une conversion Néo Géo, comme tout le monde sait, mais est-ce que ça vaut vraiment le coup sur une machine autrement moins puissante que sa "concurrente" ? Ouais, à condition d'être complètement gaga de baston, et de n'avoir rien d'autre à se mettre sous les paddles depuis belle lurette. Autrement, c'est quand même maniable, assez fluide, et finalement prenant. Surtout à deux, soit dit en passant, car vous savez bien, seul, c'est un peu casse-c... Allez, ne frappez pas trop fort, on vous regarde !

TRAZOM 



King est un spécialiste du "kick boxing" et son "coup fatal" fait passer un sale quart d'heure à Robort.



John Crawley n'est pas appelé "l'appel de la mort" pour rien, son attaque violente en est une belle preuve. Au fait, ce décor ne vous rappelle-t-il rien ?



Lorsque vous avez passé les stages, vous avez accès au célèbre Bonus Game d'Art of Fighting dans lequel vous pourrez choisir un des trois jeux proposés. Le troisième vous permet de découvrir un "pouvoir spécial". Vous ne pourrez vous servir de ce pouvoir que si vous l'avez réussi cinq fois d'affilé dans un temps limité.



ART OF FIGHTING

EDITEUR · SEGA
GENRE · BEAT THEM UP
TAILLE CARTOUCHE 8 MB
DIFFICULTE · DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE · 4
NOMBRE DE JOUEURS · 1 OU 2
NOMBRE DE NIVEAUX · 4
CONTINUES · INFINIS



- Des sprites énormes et beaux.
- Des graphismes colorés et superbes.
- Une violence sans concessions.



- Un jeu trop difficile.
- Une maniabilité moyenne.
- Pas de zooms.



18 — GRAPHISMES
Des graphismes excellents, bien que transcodés depuis une Néo Géo. C'est coloré et plein de détails réalistes.

18 — ANIMATION
La fluidité est impressionnante et les mouvements sont d'une violence rare. D'autant que les sprites sont énormes.

13 — MANIABILITÉ
Beaucoup trop difficile, ce jeu est d'une prise en main vraiment laborieuse.

16 — SON/BRUITAGE
Les musiques originales sont présentes dans la cartouche et sont de bonne qualité. Les bruitages sont moyen.



THE INCREDIBLE

HULK

INCROYABLE MAIS VERT !

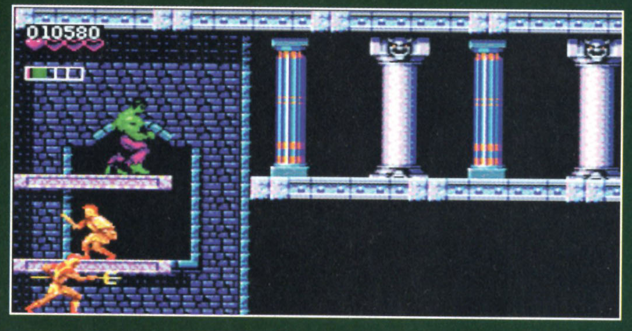
Bruce Banner, célèbre scientifique devant l'Éternel (surtout maintenant !) vient de se transformer une fois de plus en un gigantesque géant vert. Dans son costume vert pomme, il s'est mis en tête, non pas Martel, mais de super-vilains pas beaux du tout, qui font que d'embêter la race humaine. Ça va chauffer pour leur grade ! Hulk, qui n'est pas un tendre (malgré sa couleur), va vraiment tout faire péter. En plus, il a eu l'autorisation de Marvel pour ne pas faire de quartier, ça promet ! Mieux qu'à la Foire du Trône, venez découvrir le spécimen le plus bizarroïde de toute la galaxie. Accrochez-vous, vous allez en avoir plein les mirettes !

Ne faisons pas la fine bouche : The Incredible Hulk est un jeu d'action de plus sur Master System, et on aurait tort de s'en priver vu ce qui arrive (ou plutôt ce qui n'arrive plus dessus depuis quelques temps !). Alors, ma foi, contentons-nous de ce que l'on a, et pensons aux possesseurs de la 8 bits. Une minute de silence... Si vous ne possédez que cette console (ça arrive !), je ne vois pas d'objection à ce que vous vous procuriez Hulk. Le personnage est célèbre, les transformations du personnage marrantes, et le jeu possède un intérêt assez conséquent. Vous risquez d'y rester quelques heures, en gros. Gageons que c'est un bon investissement pour ce support. En ces temps de pénurie... Hein... mais je n'ai rien dis de mal monsieur Banner... non, non, ne vous énervez pas monsieur... pourquoi vous devenez tout vert ?

TRAZOM

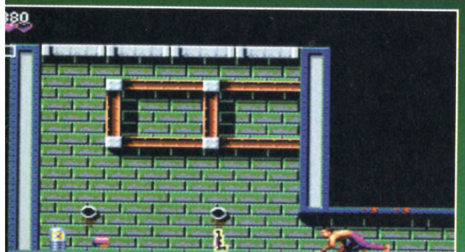


Dans la Rome Antique, un petit voyage sympa, juste avant de se les farcir en civet !





Lancez les blocs de béton sur ce boss de m... et partez à la conquête des État-Unis d'Amérique ! Yaouuuh ! Qu'est-ce que je raconte, là ?



Bruce Banner, en "homme", doit ramper pour passer certains passages, là où Hulk ne peut mettre ses sales pattes poilues et vertes moisies.

THE INCREDIBLE HULK

EDITEUR • US GOLD
GENRE • ACTION
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • 1





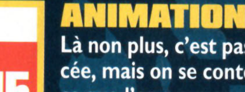
- Un jeu assez long, mine de rien.
- Des animations assez rapides.
- Certaines séquences intermédiares, très "BD".



- Encore et toujours des effacements de sprites !
- Une maniabilité parfois loufoque.



GRAPHISMES — 15
Assez colorés finalement, même si des effacements persistants de sprites viennent les entacher.



ANIMATION — 15
Là non plus, c'est pas la panacée, mais on se contente de ce que l'on a sur une pauvre petite 8 bits. Ce qui est déjà pas mal, convenons-en !

MANIABILITÉ — 14
Parfois, elle est vraiment très limite. Vous savez, le genre de jeu où vous êtes à deux doigts de craquer et de balancer le paddle par la fenêtre !

SON/BRUITAGE — 14
Seules les musiques ont retenu mon attention. Pour le reste, à savoir les bruitages, c'est quasiment Waterloo...



LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS FRANÇAISES ET IMPORT



PAYEZ VOS JEUX NEUFS **MOINS CHERS** CHEZ **HARD DISCOUNT SHOP.**

PROMOTION SPÉCIALE HDS :

Virtua Racing Megadrive 575 F
FIFA Football Super Nintendo 445 F - FIFA Football Megadrive 395 F
Dragon Ball Z3 Super Nintendo 575 F - Dragon Ball Z Megadrive 445 F

CERTAINS DE CES JEUX FONCTIONNENT AVEC UN ADAPTATEUR. RENSEIGNEZ-VOUS AU **93.95.80.40**

SUPER-NINTENDO

- TOP 10 -

Dragon Ball Z3	**575 F**
FIFA Football	**445 F**
NBA Jam	**499 F**
Equinox	**445 F**
Sky Blazer	**345 F**
Megaman X	**495 F**
Flashback	**395 F**
Secret of Mana	**495 F**
Kings of Dragons	**495 F**
Megaman Soccer	**495 F**

Aladdin	345 F
Alien 3	325 F
Bomberman	345 F
Bugs Bunny	495 F
Cantona Football	395 F
Championship Pool	445 F
Choplifter 3	395 F
Clayfighter	445 F
Clay Mates	445 F
F1 Pole Position	395 F
Lamborghini Challen.	275 F
L'école des Champions	445 F
Legend	445 F
Legend of Zelda	375 F
L'Empire C. Attack	495 F
Lost Viking	395 F
Lufia	445 F
Mario All Stars	345 F
Mystical Legend	345 F
Mr Nutz	345 F
NBA Showdown	445 F
NHL Hockey 94	445 F
NHL Stanley Cup	395 F
Nigell Mansell	395 F
PSG Football	445 F
Rainbow Bell	395 F
Rock'n Roll Racing	445 F
R Type 3	445 F
Side Pocket	395 F
Sim City	345 F
Star Trek	495 F
Starwing	245 F
Super Mario Kart	385 F
The 7 th Saga	495 F
Turtles Fighter	445 F
Winter Olympics	445 F
Wizardry 5	495 F
Wolfenstein	445 F
Young Merlin	445 F

LES PROMOS SPÉCIALES HDS

Amazing Tennis	195 F
Super Tennis	195 F
Jack Nicklaus Golf	195 F
Super R Type	195 F
Krusty's Fun House	195 F
Addams Family	195 F
Rival Turf	195 F
Axelay	195 F
The Simpson's	195 F
UN Squadron	195 F
Spiderman vs X Men	195 F
Streetfighter 2	195 F

INCROYABLE ! *L'AD 29 TURBO à **45 F** pour l'achat d'1 jeu et **GRATUIT** pour l'achat de 2 jeux*

CONTROL PAD DYNA 1	**75 F**
ADAPTATEUR AD 29	**79 F**
ADAPTATEUR AD 29 TURBO	**99 F**
ACTION REPLAY PRO	**395 F**
CABLE D'EXTENSION MANETTE	**39 F**

MEGADRIVE *Française*

- TOP 10 -

Virtua Racing	**575 F**
Dragon Ball Z	**445 F**
NBA Jam	**449 F**
Sonic 3	**495 F**
Landstalker	**445 F**
FIFA Football	**395 F**
NBA Showdown	**395 F**
Formula One	**345 F**
Flashback	**345 F**
Eternal Champion	**495 F**

Addams Family	345 F
Aero the Acrobat	245 F
Aladdin	395 F
Bulls vs Blazer	245 F
Castelvania	395 F
Championship Pool	395 F
Chuck Rock 2	295 F
Columns 3	395 F
Davis Cup Tennis	345 F
Dragon's Revenge	295 F
Dr Robotnik	345 F
Ecco le Dauphin	345 F
Hyper Dunk	295 F
Jungle Strike	345 F
Jurassic Park	345 F
L'école des Champions	445 F
Lethal Enforcer	495 F
Megalomania	145 F
NHLPA Hockey 94	395 F
Pete Sampras	445 F
Prince of Persia	395 F
PSG Football	345 F
Robocop vs Terminator	395 F
Rocket Knight	345 F
Rolling Thunder 3	245 F
Shadow Run	395 F
Sonic Spinball	395 F
Splatter House 3	295 F
Spiderman vs X Men	195 F
Startrek	445 F
Street Fighter 2	395 F
Subterrania	395 F
Summer Challenge	195 F
T2 Judgement Day	325 F
Tecmo NBA Basket	445 F
Tecmo W. Cup Soccer	295 F
Tiny Toon	345 F
Toe Jam & Earl 2	395 F
Turtles Fighter	395 F
Wimbledon Tennis	345 F
Winter Olympics	395 F
World Cup USA 94	395 F
WWF Royal Rumble	395 F
Zombies Ate...	395 F

LES PROMOS SPÉCIALES HDS

Mickey et Donald	175 F
Another World	175 F
Shadow Dancer	175 F
Bubsy	175 F
Cosmic Space Head	175 F
Fantastic Dizzy	175 F
Gunship 2000	175 F
Global Gladiator	175 F
Batman Returns	175 F
Indy Last Crusade	175 F
Grand Slam	175 F
Street of Rage	175 F

MEGA KEY 1	**125 F**
MEGA KEY 2	**99 F**
ACTION REPLAY PRO	**395 F**
CONTROL PAD PRO 2	**95 F**

N O U V E A U

JEUX CD 32

Arabian Night	95 F
Chaos Engine	195 F
Elite 2	225 F
Gunship 2000	249 F
Heimdall 2	245 F
Labyrinthe of Time	195 F
Nick Faldo	195 F
Nigel Mansell	245 F
Pinball Fantasies	245 F
Pirates of Gold	195 F
Project X + F17	195 F
Summer Olympics	145 F

JEUX 3DO

Battle Chess	369 F
Cowboy Casino	369 F
Crash'n Burn	369 F
Dead Hunt	369 F
Dragon's Lair	369 F
Escap. Monster Manor	369 F
Even More Incredible	369 F
John Madden Foot.	369 F
Lemmings	369 F
Mad Dog Mac Cree	369 F
Mega Race	369 F
Microcosm	369 F
Night Trap	369 F
Out of this World	369 F
Pebble Beach Golf	369 F
Peter Pan	369 F
Real Pinball	369 F
Road Rash	369 F
Sewer Shark	369 F
Space Shuttle	369 F
Stellar 7	369 F
Super Wing Command.	369 F
The Horde	369 F
Toon Time	369 F
Total Eclipse	369 F
Twisted	369 F

MEGA CD

After Burner	345 F
Chuck Rock	345 F
Dune	345 F
Ecco	395 F
F14 Tom Cat Alley	445 F
Final Fight	345 F
Ground Zero Texas	395 F
Jurassic Park	445 F
Lethal Enforcer	445 F
Mad Dog Mac Cree	395 F
Mansion Hidden	425 F
Microcosm	345 F
Monkey Island	345 F
Mortal Kombat	345 F
NHLPA 94	395 F
Night Trap	445 F
Out of this World	395 F
Prince of Persia	345 F
Prize Fighter	395 F
Sewer Shark	395 F
Silpheed	395 F
Sonic	395 F
Spiderman Kingpin	345 F
Starwars	395 F
Thunderhawk	395 F
Wing Commander	395 F
WWF Rage in Cage	345 F

ADAPTATEUR CDX PRO **295 F**

HARD DISCOUNT SHOP
BP 49 - 06560 VALBONNE

Super Nintendo et Gameboy sont des marques déposées de Bandaï Nintendo. Megadrive et Gamegear sont des marques déposées de Sega. Prix indiqués valables pendant le mois de parution de ce magazine. Promotions valables dans la limite des stocks disponibles.

Pour connaître la disponibilité des jeux ou pour COMMANDER : 93 95 80 40 *(Depuis Paris - 16 93 95 80 40)*

OUVERT DE 10h à 19h DU LUNDI AU SAMEDI

NOM ....
PRENOM ....
ADRESSE ....
....
VILLE ....
CODE POSTAL .... TEL ....
N° CLIENT .... N° carte bleue : . . . .

REGLEMENT :
☐ **Chèque Bancaire**
☐ **CCP**
☐ **Je préfère payer au facteur (+35F)**
☐ **Carte-bleue :**
Date d'expiration __/__
Signature :

TITRES	CONSOLE	PRIX
Les jeux sont expédiés par colissimo	**Port-Emballage**	**+20 F**
	Total à payer	

14 JOYPAD

Super Nintendo

AAACHT, LA GUERRE, GROSSE MALHEUR !



Originellement vendu par correspondance par une petite société américaine, Wolfenstein 3D est un jeu qui a connu un gros succès sur les ordinateurs compatibles PC. Vous savez, ce sont ces grosses machines que l'on utilise théoriquement pour faire sa comptabilité et qui ne servent qu'à faire tourner des jeux d'aventure de plusieurs méga-octets sur disque dur… Bref, Wolfenstein 3D est donc le jeu qui a révélé l'éditeur ID Software aux yeux du monde. La recette de son succès fut d'abord son mode de diffusion, le shareware (on vous envoie un bout du jeu gratuitement, et si le soft vous plaît, vous pouvez acheter le jeu intégral), mais celui-ci n'est pas près de voir le jour dans le monde rose des consoles. C'est aussi et surtout sa réalisation technique et son scénario bête et méchant qui ont fait la renommée de Wolf' 3D. Un jeu d'action entièrement en 3D, dans lequel il faut s'évader d'une forteresse nazie en tuant un



maximum d'ennemis à coups de poing ou en les aspergeant de rafales de pistolet-mitrailleur.

Le jeu Super Nintendo réalisé par Imagineer reprend point pour point la recette de ce succès, si ce n'est la disparition de tout ce qui rappelait le IIIe Reich allemand, censure Nintendo oblige… Et après tout, ce n'est pas plus mal comme ça.

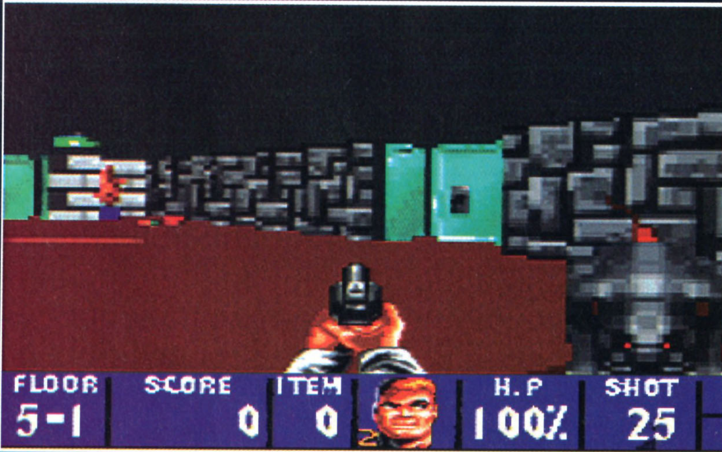


Ah, mais, il va s'arreter de bouger celui-la ! comment veux tu que je t'explose la chetron si tu n'arrêtes pas de slalomer entre mes balles lui, hé ! Vous remarquerez que l'arme est un peu pointée de travers... normal, puisque le jeu n'est pas des plus précis.



J'ai longtemps hésité sur ce jeu et puis finalement je me suis décidé. C'est un jeu très intéressant, c'est évident ; les salles secrètes regorgent, les bonus sont très nombreux, et les niveaux sont assez longs et disparates dans leur agencement pour ravir le joueur amateur d'infinis labyrinthes. Seul problème : je trouve la réalisation du jeu en dessous de tout, et même pire. Je me demande bien comment j'ai pu ne pas accoucher d'un veau la première fois que j'ai été mis en contact avec cette cartouche. Alors ben voilà, vous faites comme vous le sentez, mais bon, sachez que c'est très laid, et que les jeux Coleco font figure de graphismes sensationnels et vertigineux par rapport à ce soft minable de réalisation. C'est presque un paradoxe, je trouve le jeu laid mais intéressant car proposant une partie d'exploration de longue haleine. Tout dépendra en fait de votre patience et de votre passion. Moi, mon choix est fait, je fuis.

GREG



Cours de biologie. À votre gauche : rien, à votre droite : un rat, oui, un rat, ce truc bizarre de près de deux mètres de haut avec un regard rouge... d'ailleurs, vous en avez un sur l'épaule. Que voulez-vous, Nintendo ne jugeait pas bon de vous faire tirer sur des Bergers Allemands, donc ils sont devenus des rats. Pour les ligues de défense animalière américaines, c'était le minimum !

WOLFENSTEIN 3D

EDITEUR • IMAGINEER
GENRE • ACTION
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES
MOTS DE PASSE



Regardez à quel point vos ennemis sont sous-payés par leur chef ! Voilà qu'ils se jettent au sol pour ramasser les cinq balles que vous avez laissées traîner. Oh, quel humour, m'sieur Greg !

Oh, Maniac Cop ! Comme il a vieilli, le pauvre ! Décidément, les remake ne lui réussissent plus. En plus, c'est qu'il est résistant le gars : il s'écroule pas quand tu tires dessus, le gars ?



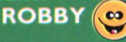
- Une conversion assez réussie du jeu micro original.
- Un intérêt géant.
- Un jeu très grand et très vaste.



- Un jeu peut-être trop ambitieux....
- Mais en tout cas très répétitif dans son action.



Il fallait s'en douter, Greg n'allait pas aimer ce Wolfenstein 3D sur Super Nintendo. Tirer sur tout ce qui bouge et explorer des kilomètres de labyrinthes, il adore ça, mais il manque certainement quel-ques textes en japonais et la possibilité de lancer des sorts magiques pour qu'il se sente complètement à l'aise. Pour ma part, si je reconnais ne pas avoir été emballé par ma première partie de Wolf' 3D, je dois avouer avoir passé quelques heures dans les labyrinthes malfamés du jeu. Il faut dire qu'on se prend rapidement au jeu : découvrir de nouvelles pièces et abattre vos ennemis avant qu'ils ne vous surprennent, a quelque chose d'excitant. De plus, sa durée de vie – déjà énorme au vu des nombreux niveaux à explorer – est encore augmentée par trois niveaux de difficulté. Ce n'est pas le plus beau jeu de la Super Nintendo, mais sûrement l'un des plus stressants !

ROBBY 





Ouh, ils sont laids, pas beaux et en plus leur apparence physique n'est pas des plus attrayantes. Autant vous dire qu'ils sont dangereux, résistants, et qu'ils crient comme des veaux turcs quand on les abat.

GRAPHISMES 13

Les graphismes ne sont pas tout à fait réussis, mais il est dur de faire dans la finesse avec le mode 7.

ANIMATION 14

Le point fort du jeu. Les programmeurs ont utilisé correctement le fameux mode 7 de la Super Nintendo.

MANIABILITÉ 14

Pas de véritables problèmes de ce côté, une fois les commandes assimilées.

SON/BRUITAGE 12

Une musique pas vraiment réussie et des bruitages pas tout à fait réalistes.





MARKO'S MAGIC FOOTBALL

EDITEUR • DOMARK
GENRE • ACTION
DIFFICULTE • DIFFICILE
NOMBRE DE NIVEAUX • 14
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES
MOTS DE PASSE



- Un jeu d'action original.
- Des graphismes superbes.
- Une bonne durée de vie.



- Une prise en main laborieuse.
- Quelques lenteurs dans le déroulement du jeu.
- Un jeu trop difficile ?

18 **GRAPHISMES**
Les sprites sont très bien dessinés et les décors colorés, même si, parfois, les décors se ressemblent un peu.



17 **ANIMATION**
C'est fluide et sans aucun ralentissement, et ce malgré les effets saisissants dûs aux scrollings différentiels. Du grand art !



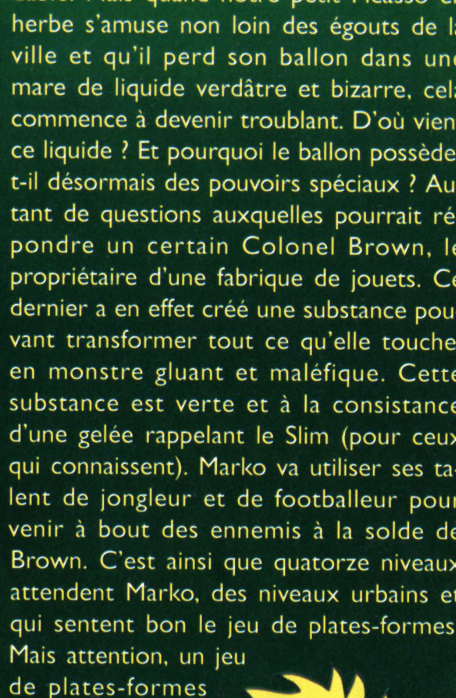
14 **MANIABILITÉ**
La prise en main est laborieuse. Il est difficile de synchroniser le jeu avec le ballon et le jeu normal. De plus, le jeu est trop dur.

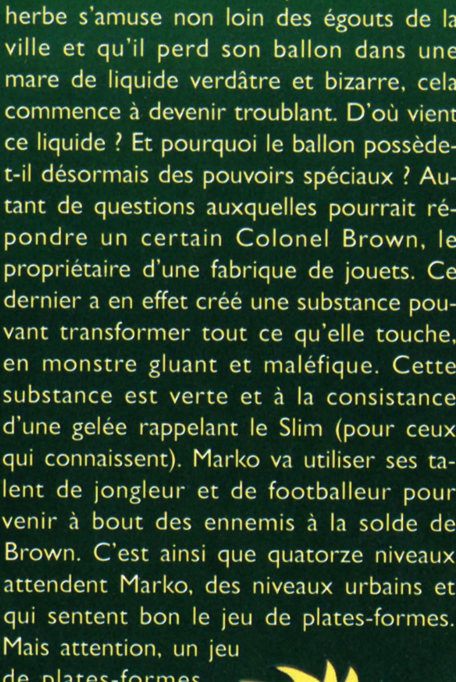


16 **SON/BRUITAGE**
Les bruitages sont excellents avec du réalisme et du délire. Les thèmes sont sympas, mais auraient gagné à être un peu plus variés.

GLOBAL 86%

Marko n'a pas vu ce petit problème au milieu du pont et il se paye la chute de sa vie. Sous le regard amusé du canard, il va même se noyer.





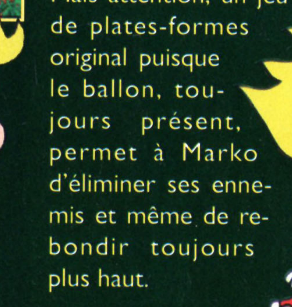
ORIGINAL : DU FOOT PLATES-FORMES

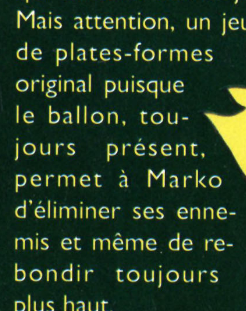
L'histoire n'est pas banale, puisque le jeu raconte les aventures d'un jeune footballeur à la tête blonde qui ne rêve que d'une chose : devenir le meilleur joueur de son quartier avant de devenir la star du ballon rond. Pour l'instant, rien de bien formidable. Mais quand notre petit Picasso en herbe s'amuse non loin des égouts de la ville et qu'il perd son ballon dans une mare de liquide verdâtre et bizarre, cela commence à devenir troublant. D'où vient ce liquide ? Et pourquoi le ballon possède-t-il désormais des pouvoirs spéciaux ? Autant de questions auxquelles pourrait répondre un certain Colonel Brown, le propriétaire d'une fabrique de jouets. Ce dernier a en effet créé une substance pouvant transformer tout ce qu'elle touche, en monstre gluant et maléfique. Cette substance est verte et à la consistance d'une gelée rappelant le Slim (pour ceux qui connaissent). Marko va utiliser ses talent de jongleur et de footballeur pour venir à bout des ennemis à la solde de Brown. C'est ainsi que quatorze niveaux attendent Marko, des niveaux urbains et qui sentent bon le jeu de plates-formes. Mais attention, un jeu de plates-formes original puisque le ballon, toujours présent, permet à Marko d'éliminer ses ennemis et même de rebondir toujours plus haut.

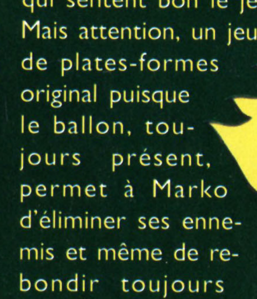


L'ÉCOLE DES CHAMPIONS

Il est vrai que l'on essaye toujours d'éviter les face-à-face d'une machine à l'autre, mais l'occasion était trop belle. Quel formidable hasard de voir deux jeux de la sorte sortir à un mois d'intervalle, drôle de hasard quand même... L'École des Champions (Soccer Kid sur micro) est exactement basé sur le même principe que celui de Marko. Alors, qui a copié ? Peu importe de toute façon, les jeux tournent sur deux machines différentes. Techniquement, les deux titres se valent vraiment avec des graphismes plus sympa pour "l'Ecole", mais une animation de meilleure qualité dans "Marko". Pour l'intérêt ludique, "Marko" l'emporte d'une petite longueur, car il est plus complet que son vis-à-vis.









IL N'Y A PAS QUE LE FOOT DANS LA VIE

...Eh oui, en effet, lorsque vous trouvez le bon bonus, vous pouvez tirer à coups de laser sur vos ennemis sans avoir à utiliser le ballon.

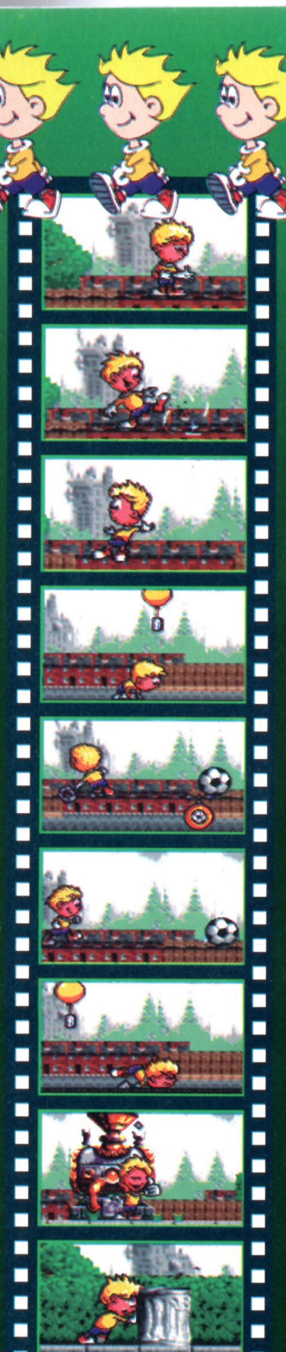


Lorsque vous passez près d'un petit gant de boxe rouge, il suffit de rebondir dessus pour vous faire catapulter dans les étoiles. Disons plutôt assez haut, pour découvrir des surprises comme cet énorme hamburger qui rapporte des points.

UN JEU QUI NE CACHE RIEN

Lorsque vous rencontrez un travailleur sur un chantier et qu'il vous lance des briques, quoi de plus normal que de lui tirer dessus et découvrir une surprise des graphistes. L'humour est une part importante du jeu.

Mon Pac-Man sourit, mais c'était limite ! Marko's est en effet un excellent jeu qui prouve que l'on peut encore faire original dans le monde des jeux vidéo, mais bon dieu, qu'il est difficile à jouer, hou la ! C'est à se demander si les éditeurs font tester leur jeu par des machines ou par des humains... De plus, la prise en main est vraiment laborieuse. Il est en effet difficile de s'habituer à jouer en même temps au jeu de plates-formes et à contrôler le ballon (qui sert d'arme). Passé ces désagréments, le jeu prend toute sa dimension et devient passionnant. Il est original, superbement beau et très fluide. Son intérêt ludique est tout à fait valable et sa durée de vie évidemment énorme, vu la difficulté. Les amateurs de plates-formes ainsi que les fanas du foot vont enfin pouvoir être réconciliés l'espace d'un jeu, c'est pas cool ça ? Moi, je pense sérieusement à réconcilier les amateurs de simulation de golf et ceux de courses de F1, faut voir...
OLIVIER



REBONDIR...

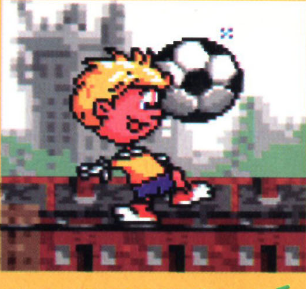
La dernière opération possible avec ce satané ballon est de rebondir dessus. Au bout de quatre rebonds, on est envoyé très très haut.





LE SHOOT

Marko's Magic Football est un jeu de plates-formes, mais avec une originalité, puisque l'arme du héros blondinet n'est autre qu'un ballon de foot. Marko peut sauter, courir sans son ballon, mais lorsqu'il en a besoin, il le fait apparaître. Il lui suffit ensuite de shooter dedans pour éliminer un ennemi.



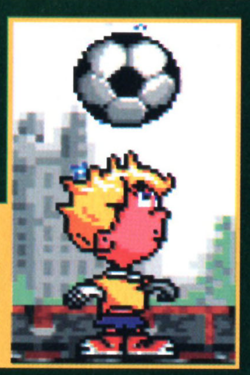
LE RETOURNÉ (QUI TUE)

Marko peut shooter avec plus ou moins de force (selon la durée de la pression sur le bouton), mais il peut aussi réaliser un retourné faisant décoller la balle bien plus haut qu'un shoot normal. C'est pratique pour atteindre un ennemi trop haut placé.



ET LA TETE !

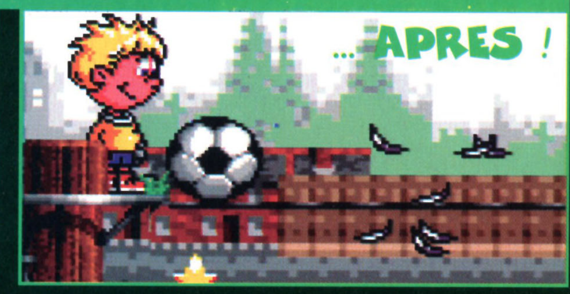
Faire des têtes en jonglant ne sert pas seulement à faire tomber les filles, mais aussi à flinguer un ennemi placé en hauteur.



LES MILLE ET UNE MANIERES DE SE SERVIR D'UN BALLON

LA VIE DES MOUETTES !





Eh non, vous ne rêvez pas, c'est quasiment le même jeu que sur Super Nintendo, le fameux "École des Champions" testé le mois dernier par mes soins ! À croire que les agents très "spéciaux" des deux éditeurs ont parfaitement joué leur rôle, celui d'espion... Mais trêve de polémique, parlons plutôt de ce jeu développé par Domark, ce fameux Marko's... Eh bien, ma foi, tout ceci est extrêmement beau et bien fait, mais aussi diablement difficile. Dans un sens, ce n'est pas plus mal, puisque la durée de vie sera d'autant plus longue. Tout de même, manier le ballon à travers des dizaines de niveaux n'est pas chose aisée. Heureusement, le jeu est original et très bien fini. Aussi bien au niveau des sons et des musiques, qu'au niveau des graphismes et de l'animation. Avoir un jeu de plates-formes avec un ballon au pied du héros, à quelques jours de la Coupe du Monde, rien de tel pour vous mettre dans l'ambiance ! Si vous n'avez jamais pu piffrer ces deux genres, c'est le bon moment pour réconcilier vos deux parties !



TRAZOM



Cette petite visite dans les égouts vous fera rencontrer des blobs verts issus des mutations terrifiantes du Colonel. Au premier plan, une colonne passe en différentiel pendant la progression du héros. C'est fluide et hyper réaliste.

LA GALERIE DES MONTRES













LES DANGERS DU FOOTBALL

Tout le monde ne peut pas adorer le foot. Voilà pourquoi, lorsque Marko dribble dans les rues, certains dangers viennent le guetter. Je veux parler des chasseurs qu'on ne peut éliminer qu'en sautant sur la barrière et en leur shootant dessus. Il est aussi possible de courir en passant entre leurs tirs. Un autre danger est la flamme du soudeur.





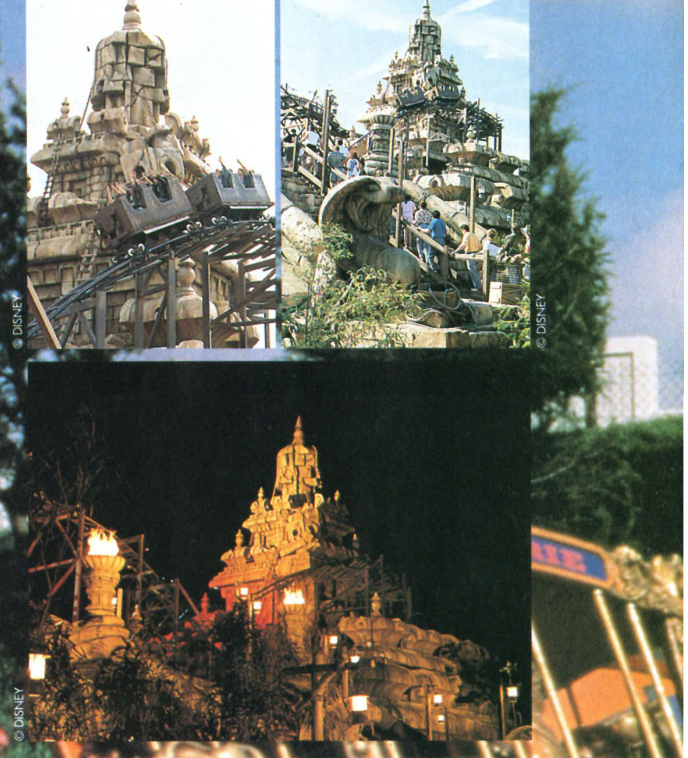
A TABLE...

MARKO'S MAGIC FOOTBALL


TU VEUX PASSER TA PLUS B
SOUS LE SIGNE DU FRISSON, D
ALORS N'HÉSITE PLUS ET SUIS-NOUS D
AVEC JOYSTICK, JOYPAD ET
200
PASSEPORTS
EURO DISNEYLAND
A GAGNER
LE REGLEMENT
1) Euro Disneyland® Paris, JOYPAD et JOYSTICK organisent un jeu concours gratuit sans obligation d'achat, qui sera clos le 20 JUIN 1994 à minuit.
2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres du Euro Disneyland® Paris, de JOYPAD et de JOYSTICK.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.
Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés et les lots seront envoyés avant le 5 JUILLET 1994 à minuit.
6) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opèrera un classement pour l'attribution des lots.

ELLE JOURNÉE DE L'ANNÉE
E L'ACTION ET DE L'ÉMOTION ?

ANS LE MONDE MAGIQUE DE DISNEY
EURO DISNEYLAND® PARIS



QUESTIONS

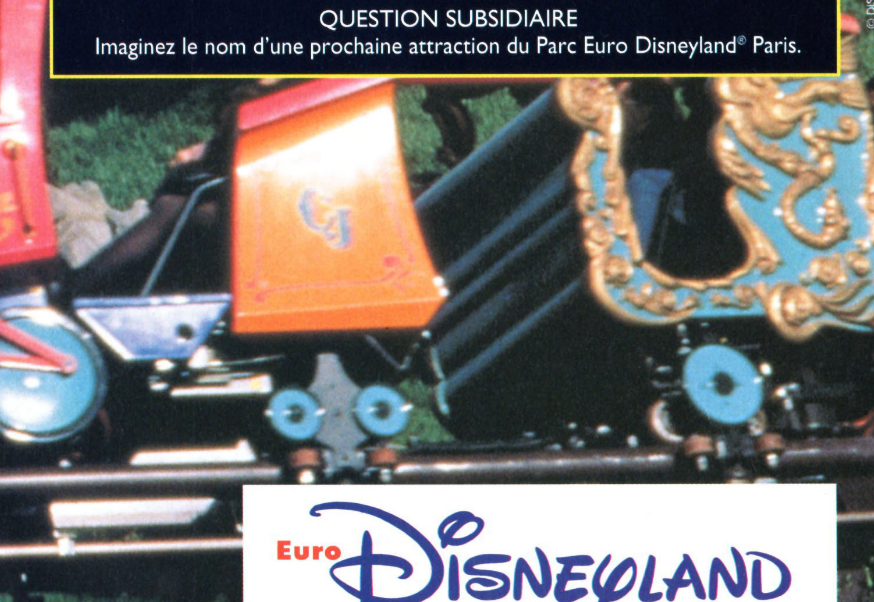
1- "Indiana Jones et le Temple du Péril" est une attraction du Parc Euro Disneylandr Paris. Un grand huit vous fera avoir de fortes émotions. Qui interprète le rôle du père d'Indiana Jones dans le film ?
a - Sean Connery
b - John Husten
c - James Stewart

2 - "Indiana Jones et le Temple du Péril" est une attraction qui vous emmène dans une ruine perdue au beau milieu d'une jungle dense et inquiétante où un train hors de contrôle menace à chaque instant de quitter les rails. Dans quel pays cette attraction se trouve t-elle ?
a - Frontierland
b - Adventureland
c - Discoveryland

3 - L'attraction "Indiana Jones et le Temple du Péril" est inspirée du film Indiana Jones et le Temple Maudit. Quel est le titre original de ce film ?
a - Indiana Jones and the Temple of Fear
b - Indiana Jones and the Temple of Mistery
c - Indiana Jones and the Temple of Doom

4 - Depuis le début du printemps, une troisième parade composée d'animaux a rejoint la caravanne d'Aladdin et la très colorée parade de printemps.
Quels en sont les protagonistes ?
a - des chevaux
b - des canetons

QUESTION SUBSIDIAIRE
Imaginez le nom d'une prochaine attraction du Parc Euro Disneyland® Paris.



BULLETIN RÉPONSE À DÉCOUPER, À COMPLÉTER ET À RENVOYER À CONCOURS EURO DISNEYLAND® PARIS JOYSTICK/JOYPAD 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 LEVALLOIS Cedex

NOM : ....

PRÉNOM : ....

ADRESSE : ....

CODE POSTAL : .... VILLE : ....

RÉPONSE 1 : A B C
RÉPONSE 2 : A B C
RÉPONSE 3 : A B C
(entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)

RÉPONSE QUESTION SUBSIDIAIRE :

....

QUEL MICRO-ORDINATEUR OU QUELLE CONSOLE UTILISES-TU ? :

....

JEU, SET ET SMASH !

Eh bien, ça y est, vos Super Nintendo vont enfin pouvoir se délecter d'un jeu de volley-ball ! Jusque là, on n'avait eu droit qu'à des versions japonaises, notamment Super Volley-Ball Twin. Cette fois, Ubi Soft semble avoir flairé le bon produit, puisque Hyper V-Ball n'est autre que la version officielle (en France !) de Super Volley-Ball 2, de Video System, un fantastique jeu de... volley, que les fanas ont pu découvrir sur Nec puis sur Megadrive. Sur SNIN, l'intérêt est tout aussi grand : plusieurs équipes masculines, féminines, et même "robotiques", s'affrontent chacune de leur côté, dans des matches dantesques ! Réceptions, ruses en tous genres, techniques d'attaques et smaches (hyper) puissants seront votre lot. Sans oublier les coups spéciaux de la mort ! Je vous le dis, ça va chauffer sur les terrains de volley !



Faire un smash, comme ça, dans la foulée, c'est très anodin dans un match de volley. Certes, mais ça peut aussi occasionner des dégâts incroyables !

HYPER V-BALL

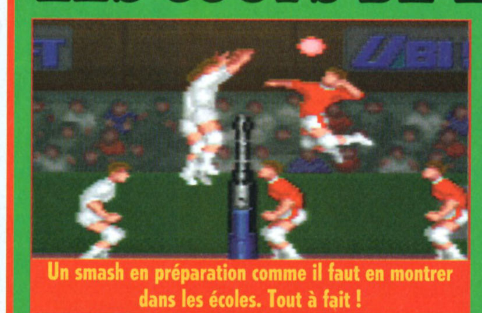


Le Brésil face à l'Espagne, voilà une affiche qu'elle est belle ! On sait qui va gagner, c'est couru d'avance !



Les amateurs de volley vont assurément être comblés. D'ailleurs, je reste persuadé qu'ils attendaient ce titre avec impatience. Et ils ne vont pas être déçus ! Effectivement, tout dans le jeu est fait avec un souci incroyable du détail. Les passes, les smashes, les services, tous les coups du vrai volley ont été adaptés dans cette cartouche. Mis à part quelques coups spéciaux inhérents à l'univers des jeux vidéo, et sans lesquels ils ne seraient pas ce qu'ils sont. Un petit plus très intéressant. Le petit reproche, maintenant – car il y en a un –s'adresse particulièrement à l'animation du jeu. Sans réellement la mettre en cause – car si cela allait trop vite, on ne pourrait plus suivre –elle est néanmoins un poil "lente". Oh, pas grand chose, mais quand même un chouia qui l'empêche d'avoir une note suprême. Mais n'ayez crainte, le jeu reste une pure merveille dans le genre. TRAZOM

LES COUPS DE L'ENFER



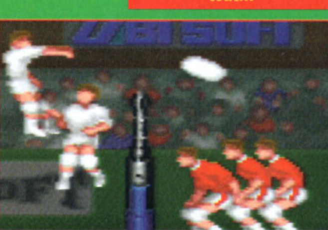
Un smash en préparation comme il faut en montrer dans les écoles. Tout à fait !



Une passe bien comme il faut, appliquée et tout et tout...



Une réception nette et sans bavure.



Un smash frappé en force, comme à Auxerre, pour pas gâcher.



Une pichenette au-dessus du mur, genre le lobe.



Malgré un homme à terre, les hostilités continuent.



Malgré une actualité chargée en football, ce jeu de volley-ball n'est pas passé inaperçu à la rédaction de Joypad. Après les très nombreuses parties de "balle au pied" auxquelles nous nous sommes livrés pour notre dossier foot, les quelques matches de volley auxquels nous avons joué avec le compère Trazom n'ont pas manqué d'enthousiasme. Nous l'apprécions en borne d'arcade, nous l'avions adoré sur PC Engine puis sur Megadrive, et voilà qu'Ubi Soft a eu l'excellente idée d'acquérir les droits du jeu pour nous le proposer sur Super Nintendo, machine qui ne comblait pas encore les amateurs de ce sport spectaculaire. Supporters de l'AS Cannes ou du PSG Asnières, réjouissez-vous car Hyper V-ball propose une simulation plutôt réussie du jeu de volley, avec des options nombreuses et intéressantes, et une excellente réalisation générale. ROBBY

SERVICES COMPRIS !



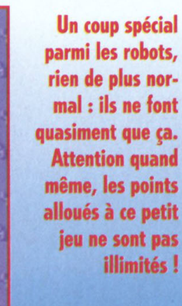
Le service balancier, facile et efficace.

Le service "smashé", où il faut être synchrone avec le lancer et la frappe de la balle. Très puissant si bien réussi.

Un service à la cuillère, essentiellement utilisé pour tromper l'adversaire. Peut être meurtrier...



Faire un smash, comme ça, dans la foulée, c'est très anodin dans un match de volley. Certes, mais ça peut aussi occasionner des dégâts incroyables !



Et c'est la victoire finale !



Un coup spécial parmi les robots, rien de plus normal : ils ne font quasiment que ça. Attention quand même, les points alloués à ce petit jeu ne sont pas illimités !

LES EQUIPES



Les hommes, les vrais...



Les filles, les vraies...



Tous les drapeaux des représentants robot



Les robots, les faux. Non, les vrais ! Enfin, les vrais robots, mais les faux humains, quoi !

HYPER V-BALL

EDITEUR • UBI SOFT
GENRE • VOLLEY-BALL
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE D'EQUIPES • 28
CONTINUES
MOTS DE PASSE



- Une fluidité dans les mouvements.
- Tout est compréhensible, cette fois-ci !
- Différentes attaques toutes aussi impressionnantes les unes que les autres.
- Les coups spéciaux, pas faciles à trouver.



- Assez facile contre la console.
- Ça manque parfois un peu de punch.



16 — GRAPHISMES
Des personnages bien dessinés, aussi bien femmes, hommes que robots. Le terrain, entièrement de profil, est aussi de bon ton.

15 — ANIMATION
Comme je vous le disais, il manque un petit quelque chose (presque rien !), pour que la note en soit modifié quelque peu. Ça reste néanmoins très bon.

18 — MANIABILITÉ
Sans aucun problème, pardi ! Sauf pour les coups spéciaux qu'il est parfois difficile de réaliser.

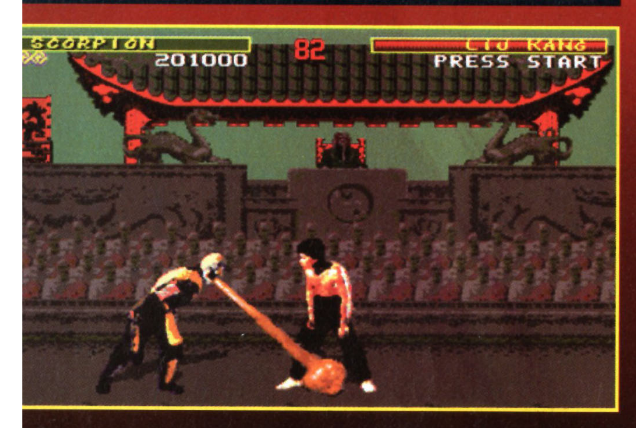
12 — SON/BRUITAGE
Pas de quoi fouetter un chat. Elles sont assez bonnes, mais franchement sans plus. Une musique d'ambiance classique et des bruitages moyens, quoi.



Mega CD

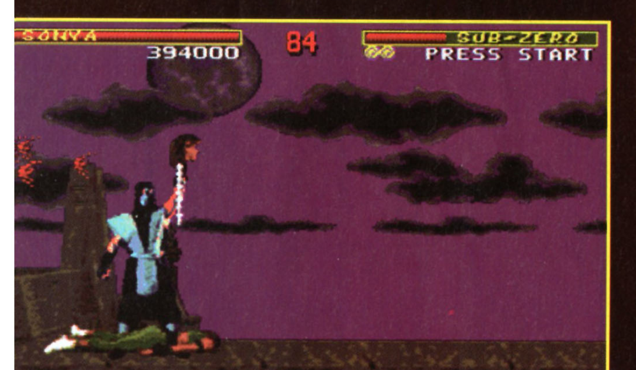
DU SANG SUR CD !

Bon ben écoutez, je veux pas jouer les mecs lourds, mais si vous voulez tout savoir sur ce jeu, je vous propose plutôt de vous reporter au fabuleux (?), fantastique (?), non, EXTRAORDINAIRE dossier Mortal Kombat du joypad n° 22. Ah oui, vraiment ! Sinon, ben sachez que Mortal Kombat est un jeu avec plein de gens qui se tapent dessus et finissent les tripes à l'air dans une mare de sang ; auparavant, ils auront échangé des tonnes de coups de poing et de pied divers. C'est très amusant. Oui, vraiment. Très, oui. Amusant. C'est. Très. Amusant. Surtout lorsque l'on sait que les combattants de ce jeu sont tous des acteurs qui ont été filmés et retranscrits sur l'écran par l'équipe des programmeurs de ce jeu. Vous êtes vachement impressionné, hein ? Eh, revenez, les gars !



LES FATALITÉS

L'un des grands intérêts de ce jeu, c'est la présence de "fatalités" permettant au joueur de tuer définitivement son adversaire. Quelques exemples sous vos yeux ébahis.





Y en a qui se la racontent beaucoup, comme Johnny Cage, qui nous présente ici un écart facial, destiné en partie à frapper dedans, justement...(ben oui, les parties).



Oh joie, du sang, du sang et encore du sang. Cette version du jeu n'étant pas censurée, vous n'aurez pas de super-bidouille à faire pour vous repaître de ce liquide, en petit vampire que vous êtes.

MORTAL KOMBAT

Qu'il est laid, il est même plutôt effrayant. C'est l'un des boss (pardon, des "patrons") de ce jeu que vous rencontrerez après avoir battu vos adversaires. Bien sûr, ses quatres bras seront pour lui un certain avantage pour vous réduire en petit tas de chair et d'os. Mais fort heureusement, si vous jouez bien, vous serez récompensé.

Si, l'année dernière, tout le monde s'enthousiasmait sur la sortie de ce jeu, c'est plutôt différent aujourd'hui. Effectivement, un Mortal Kombat II est apparu en arcade et tous les joueurs connaissent désormais par cœur tous les coups du jeu original sorti il y a déjà quelques mois sur toutes les machines. Que voulez-vous, "Rome ne s'est pas construite en un jour", même si cette phrase n'a rien à voir avec le reste, mais vous allez certainement être déçu par ce jeu, ou alors c'est que vous n'y aurez jamais joué sur aucune autre console. Quant aux petits malins comme moi qui pensaient avoir un film interactif avec plein de modifications, ils vont être giga-déçus, car les changements sont aussi présents que les places libres dans mon fan-club déja rempli de groupies folles de mon corps. Bref, tout ça pour vous dire que ce jeu a peut-être perdu de sa superbe et qu'il ne vaut pas forcément l'investissement. GREG



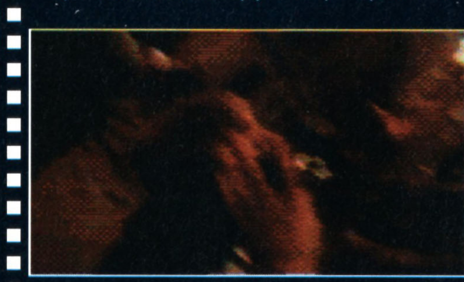
L'homme mystérieux du jeu. Comment le trouver ? Comment le combattre ? Autant de questions auxquelles je vais répondre immédiatement. Pour rencontrer cet adversaire coriace, faites un perfect (pardon m'sieur Toubon, un parfait) à chaque round, et balancez votre adversaire par-dessus lorsqu'on vous propose "Finish Him" ou encore "Finissez-le". "Reptile" apparaîtra alors.

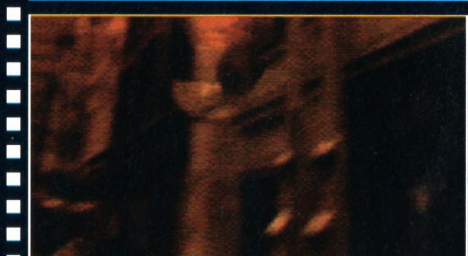


Et hop, un bonus game ! Comme Johnny Cage, soyez heureux de briser du bois d'une seule paume plongeante ; et après, tout comme lui, arborez un sourire giga-niais (mais non je n'utilise pas trop de superlatifs).

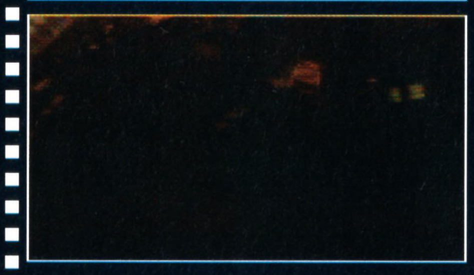


Voici donc la fameuse intro que l'on nous promettait, et qui n'est finalement rien d'autre que la publicité de Mortal Kombat, avec des bouts en plus et de la musique "techno-fun-house-rap-yo-dance-jeune-yeah-cool".











Voici les personnages que vous pourrez sélectionner pour légèrement tuer tous les autres qui se présenteront à vous dans l'intention d'en faire de même.

Souvenez-vous, nous en faisions la couverture de Joypad... Mortal Kombat, plébiscité comme rarement un jeu de baston le fut dans les salles d'arcade, déferlait sur toutes nos consoles. Sauf une ! Eh oui, il manquait effectivement la version Méga CD de ce jeu tant attendu par tous les fans. Eh bien, ça y est, elle est là, et il se trouve qu'elle est plus sanglante que jamais. Cette fois, pas besoin de bidouille pour avoir du sang, on l'a d'office. Super, finis les coups de téléphone de lecteurs désespérés 24 h sur 24 ! De plus, un mode turbo hallucinant (cette fois avec un code secret que l'on vous donnera bientôt, pas de panique !) place cette version un cran au-dessus de ce que l'on connaissait sur MD. Si vous n'avez jamais aimé, eh bien vous n'aimerez pas d'avantage, mais dans le cas contraire, vous allez certainement craquer. À condition d'avoir un Méga CD. Ou un Multi-Méga, c'est plus pratique ! TRAZOM



MORTAL COMBAT

EDITEUR • ACCLAIM
GENRE • BASTON
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 4
NOMBRE DE JOUEURS 1 OU 2 (SIMULTANÉMENT)
CONTINUES • 3



- Un son CD.
- Des digits parfois très réussies.
- L'intro très techno-fun-house-rap-yo-dance-jeune-yeah-cool.



- Encore trop proche de la version cartouche.
- Parfois, les digits vocales sont pourries.
- En faisant n'importe quoi avec la manette, on gagne.



15 **GRAPHISMES**
Oui, ben pour du Mega CD, c'est pas fabuleux. C'est très ressemblant au jeu sur cartouche...

17 **ANIMATION**
Les perso semblent plus souples dans leurs déplacements et leurs enchaînements de coups que sur la version cartouche.

17 **MANIABILITÉ**
Et bien oui, le jeu est assez maniable, même peut-être trop, on a parfois l'impression de gagner en faisant n'importe quoi.

16 **SON/BRUITAGE**
Très bien faites (CD oblige), les musiques sont aussi bonnes que les synthèses vocales sont parfois ratées.





Neo Geo

KARPOV, KASPAROV, KARNOV ET LES AUTRES

KARNOV'S REVENGE

EDITEUR • DATA EAST
GENRE • BASTONOV
TAILLE CARTOUCHE 122 MB
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 4
NOMBRE DE JOUEURS 1 OU 2
CONTINUES • 3 OU MEMORY CARD



- Pas moins de treize combattants.



- Les sons ne sont pas terribles.
- C'est du archi déjà vu.
- Pas de zooms ou d'autres effets techniques.
- Dans le genre "je pompe sur Street Fighter et Fatal Fury", bravo !



GRAPHISMES 14
On se demande pourquoi il y a tant de mégas dans cette cartouche. La qualité est bonne, mais pas exceptionnelle.

ANIMATION 16
Le jeu est rapide, et si l'on passe l'éponge sur les quelques ralentissements, tout est nickel.



MANIABILITÉ 18
Tout comme bon nombre de jeux Néo Géo, la maniabilité est impec. La manette y est pour beaucoup.



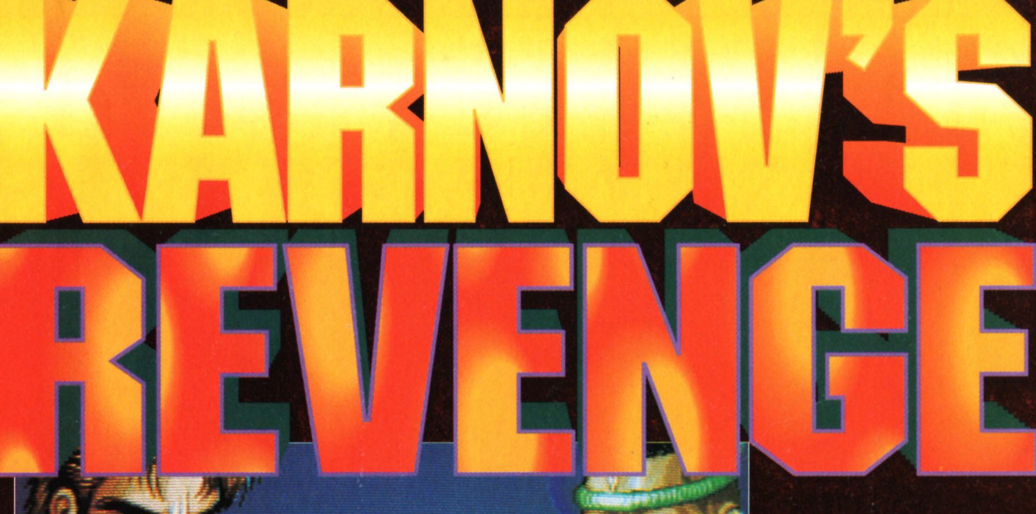
SON/BRUITAGE 13
Alors que les musiques sont assez réussies, les bruitages n'ont pas la qualité de ceux d'un Samurai Shodown.



Enième jeu de baston de la Néo Géo, Karnov's Revenge est aussi le premier du genre fait par Data East sur cette console. Après Spinmaster et WindJammers, Data East nous concocte un Karnov's Revenge, petit jeu de 122 MB où l'on s'en fout plein la pomme pour pas un rond (enfin presque, la cartouche vaut plus de mille francs tout de même). Un total de treize combattants venant des quatre coins du monde : Ray Mc Donald (après Ronald, on se fait le reste de la famille) de Los Angeles, Ryu Yungmie de Corée, Zazie Muhaba Danle Maitro du Kenya, tout comme la copine d'Olivier, Ryu Fei-Lin de Chine, Makoto Mizoguchi de Boulogne-Billancourt au Japon, Jean-Pierre de France, Ryoko Kano au Japon, Samchay Tomyamkun de Thaïlande (frère jumeau de Sagat), Maltok Jade du Royaume-Uni, Lee Diendo de Chine, Marstorius d'Italie, le Clown né on ne sait où et Karnov, le grand méchant de l'histoire, né en Russie. Ils sont tous là pour s'en mettre plein les gencives. Attention, les amoureux du premier Karnov – le beat-them-all d'arcade de Data East – risquent d'être très déçus.



KARNOV'S REVENGE



Sélectionnez votre combattant. Il ne manque que Jackie Sardou pour que la collection soit complète.



On se la joue à la Street Fighter II jusqu'au bout. Une fin pour chaque personnage. Jean-Pierre, combattant hors pair, est aussi un philosophe émérite. Il suffit de lire ce qu'il dit pour le croire. "This is the life!".

LES VACANCES DU PETIT JEAN-PIERRE A TRAVERS LE MONDE

Il s'en souviendra des anglais ! Heureusement que Jean-Pierre venait de refaire son dentier. Sympa, les angliches !





À la France ! Regardez bien le nom du bistrot, il ne manque plus que la Marie, et on se retrouve à la campagne. Vive Jean-Pierre !

Mastorius, catcheur de son état, vous fera redécouvrir les plus belles prises de la WWF (pas celle du panda, l'autre). Manque de bol, Jean-Pierre n'aime pas le catch.





Mizoguchi est un karatéka japonais. Après avoir rencontré Jean-Pierre, il devient un invalide dans son fauteuil roulant.



Ray Mc Donald se fait cuisiner par un Français. Ça craint !



Ryoko est très câline, et ce n'est pas Jean-Pierre qui dira le contraire.



Jean-Pierre découvre l'Afrique et ses mystères en compagnie de Zazie, un jeune indigène très joueur.

Jean-Pierre montre à Fei-Lin, une jeune chinoise, qu'il porte bel et bien des Nike. C'est marqué en dessous !

Son papa s'appelle Sagat, sa maman Joe Higashi, ou un truc comme ça. Jean-Pierre n'a pas tout compris, mais il se souvient de la Thaïlande.



Jean-Pierre est un farceur, et en Corée, il aime mettre les mains sur la tête des jeunes filles. C'est une coutume y paraît...



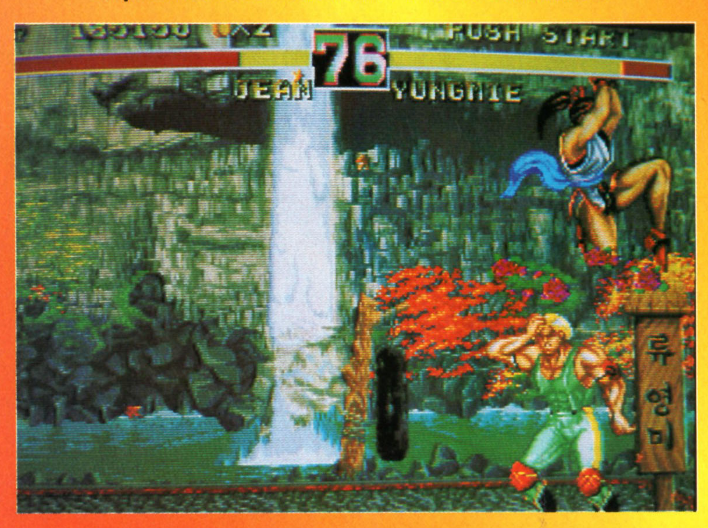
Lee Diendo, de la Vega sans doute, est très joueur. Jean-Pierre vole et il aime ça. Ils sont forts, ces chinois.

KARNOV'S REVENGE

Le Clown, le guerrier le plus original, vient d'on ne sait où. Ce n'est pas un mal, et Jean-Pierre le renvoie d'où il vient.



Hep, vous ! Toute votre attention s'il vous plaît. On va parler de la seule originalité de ce jeu plagiat. Chaque combattant possède une partie de costume amovible. C'est-à-dire que lorsque celle-ci clignote, il est possible, en frappant dessus, de l'enlever et de mettre ainsi K.O. son adversaire. Et ce K.O., impossible de le manquer, puisque des pitits zoziaux lui tourneront autour de la tête à ce moment-là.



Si on compare ce titre avec les sublimes Fatal Fury Special et Samurai Shodown, on ne peut pas dire que Karnov's Revenge fasse le poids. Par contre, lorsqu'on on y joue un tant soit peu, on constate que c'est un jeu de baston tout ce qu'il y a de plus sympa. Et pour cause, ce genre qu'apprécient tant de nombreux fans, offre quasiment les mêmes plaisirs au joueur, quelle que soit la cartouche. Après tout, un jeu de baston est un jeu de baston, n'est-ce pas ? Il faut pourtant faire quelques remarques que les puristes ne me pardonneraient pas si je les omettais : ce Karnov-là n'est pas aussi "fun" que les premiers cités, à savoir la série des Fatal Fury et autre Samurai Shodown ; d'autre part, la bande son est un peu moins tapageuse, et la fluidité dans les mouvements des personnages lors des combats, moins bien rendue que ses homologues. Même si ça va très vite ! De ce côté, on a ce qu'on voulait. Mais maintenant, je pose une question : quand allons-nous enfin avoir autre chose que de la baston sur cette superbe console ?



TRAZOM



Lorsqu'on voit un jeu Néo Géo débarquer, on se dit "Chouette !". Mais lorsqu'on découvre que ce jeu est fait par Data East, on commence à s'inquéter. Non pas que Data East soit un habitué des daubes, mais sur Néo Géo, ils ont tendance à nous sortir des jeux aussi sympa que courts (WindJammers ou SpinMaster sont deux bons exemples). Karnov's Revenge est un jeu de baston qui a au moins le mérite de n'avoir aucune originalité. Rigolez pas, ce n'est pas évident. Essayez, vous allez voir. On retrouve les clichés des jeux de baston comme Fatal Fury ou Street Fighter, et techniquement, Karnov est loin d'être parfait. Les sons restent médiocres, l'animation pâtit des légers ralentissements et les graphismes ne sont pas aussi beaux que prévus pour 122 MB. Bref, Karnov's Revenge est sans aucun doute l'un des jeux de baston les moins réussis de la Néo Géo, et même si vous êtes impatient, il est encore préférable d'attendre World Heroes Jet ou Samurai Shodown 2.

T.S.R.OV



On en parle depuis longtemps sans le voir : voici Karnov. Ce boss final n'a vraiment pas l'envergure d'un Howard ou d'un Krauser. Preuve qu'on peut être minable et boss de Karnov's Revenge.

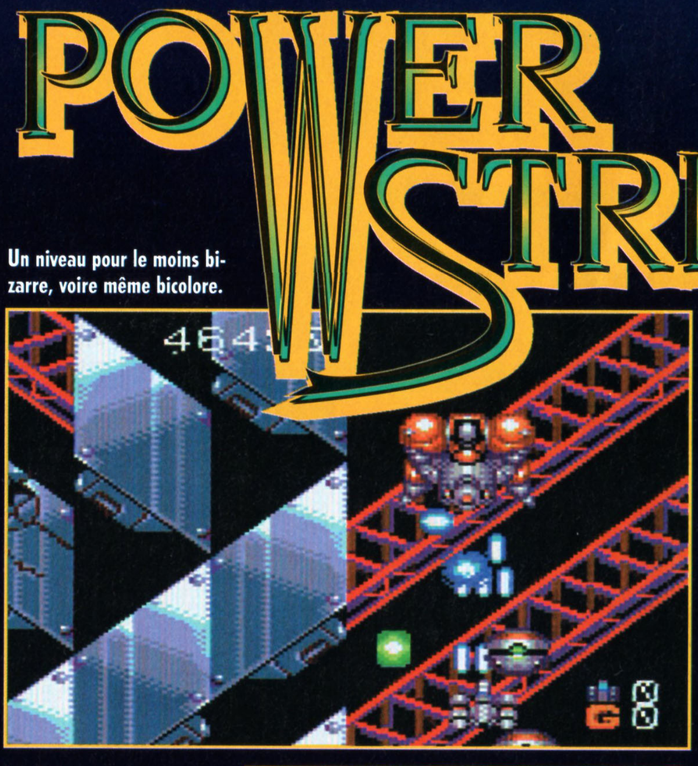
Ben oui, ça fait mal, Jean-Pierre n'aime pas que l'on dise des choses sur sa maman.

Game Gear

SUPER PAAAOWER !

Un appel en provenance du centre de commande de la station orbitale "Marre", vient de nous parvenir : l'heure est grave ! Des Aliens de la pire espèce viennent de pénétrer notre système solaire, et n'ont, semble-t-il, pas que de bonnes intentions ! En gros, ils vont tout casser, tout détruire, tout défoncer, tout annihiler, tout bouffeeeeeer ! ! Vous, Capitaine Galanovich, commandant en chef de l'Escadrille ZZ, avez pour mission d'enrayer cette vague de la mort, en pulvérisant un à un tous ces E.T. complètement tarés. Bonne chance, les gars !

De grosses bosses en tout genre vous attendent à chaque coin de rue. De taille souvent impressionnante certes, mais vous risquez aussi d'en voir de toutes les couleurs.



Un niveau pour le moins bizarre, voire même bicolore.

Les Ruines, quelque part en Egypte, vous indiquent que vous n'êtes pas loin du but... Qui sait ce qui se trame pas loin d'ici ?

Eh oui, des déformations de sprites, et même de fonds d'écran, c'est possible sur Game Gear !

Power Strike II est en fait GG Aleste II, comme il est indiqué dès le début du jeu. Tout le monde se souvient avec nostalgie de l'Aleste premier du nom, un shoot'em up qui avait décoiffé un maximum en son temps. Et qui était, jusqu'à aujourd'hui, le meilleur jeu de tir que l'on pouvait voir sur GG. Depuis quelques heures, sa suprématie n'est plus, le deuxième volet l'ayant assez largement dépassé. Les animations sont plus fluides, plus rapides, la maniabilité est d'enfer, et les niveaux de vitesse et de difficulté rendent l'ensemble absolument indispensable. Certes, la durée de vie est assurée, mais compte tenu du nombre infini de "continues", vous arriverez sûrement au bout un jour. Quand ? Ça c'est une autre histoire... Un excellent shoot them up comme il y en a trop rarement sur ce support.



TRAZOM

POWER STRIKE II

EDITEUR • SEGA
GENRE • SHOOT'EM UP
DIFFICULTE • VARIABLE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 4
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • INFINIS



- Des effets techniques insoupçonnés sur Game Gear !
- Une maniabilité fabuleuse.
- Des animations sensass.
- Plusieurs niveaux de vitesse et de difficulté.



- Quelques petits effacements de sprites.
- Des tests de collision souvent limite.

GRAPHISMES — 14

C'est pas vraiment hyper beau, mais pour un jeu de tirs, pas de lézards, c'est du tout bon.

ANIMATION — 18

Impeccable à tous points de vue ! Seuls de très rares ralentissements l'empêchent d'obtenir la note maximum.

MANIABILITÉ — 18

Comme pour l'animation, la maniabilité est parfois hasardeuse à cause du fouillis qui règne à l'écran.

SON/BRUITAGE — 16

Des musiques différentes pour chaque niveau (rencontre de monstres coriaces), et des bruitages bons dans l'ambiance.





SHUT UP AND JAM !

Déjà sorti en arcade, Windjammers est un jeu pour le moins original. Figurez-vous qu'il s'agit tout simplement d'un jeu de Frisbee. Et le fait de voir ce "sport" dans un jeu vidéo ne change rien à l'affaire, puisque le but est toujours le même : renvoyer l'engin à votre vis-à-vis avec le plus de force ou avec le plus d'effet possible. Si ce n'est qu'ici, les coups spéciaux succèdent aux amortis et aux lobes liftés. Tout est donc permis pour pulvériser son adversaire. Sur différents terrains, qui, soit dit en passant, ne changent rien, vous aurez six adversaires à affronter. Chacun ayant sa botte secrète, of course. Contre un autre humain, les affrontements sont dantesques, notamment à la volée, où la vitesse de renvoi du Frisbee est impressionnante. Mais les amoureux de l'antique borne d'arcade "Disc of Tron" risquent d'être déçus.

Un Japonais contre un Italien, ça fait parfois des dégâts monstrueux. Grâce à ce coup spécial d'enfer, l'adversaire risque bien de peiner...

WINDJAMMERS



Il faut marquer un "but" en tenant compte des points que l'on donnera sur chaque portion des caisses. Ici, le détail vous permet de mieux comprendre. 5 points en haut, 3 au milieu, et 5 en bas.

Un Frisbee multiplié par dix, histoire de vous faire croire que vous avez bu un coup de trop.



Difficile de se prononcer sur un tel jeu. D'un côté, il a toute l'originalité qu'on attendait depuis des lustres sur Néo Géo, et de l'autre, on se dit que finalement ça ne suffit pas. Parce que, d'une part c'est beaucoup trop facile, et surtout (et là, c'est un petit peu plus ennuyeux) c'est très lassant, même à deux ! À cause de ça, on risque d'en avoir fait le tour en une après-midi. Pour un jeu à 1 500 francs, on peut quand même se poser quelques questions. En tout cas, pour les nombreux coups de téléphone que nous recevons chaque jour, je tiens à dire à leurs auteurs que Windjammers ne doit pas servir de bouche-trou jusqu'au prochain jeu Néo Géo de très bonne qualité. Windjammers est bon, mais pas au point de l'acheter pour n'y jouer qu'une après-midi. Ça n'en vaut pas la peine. Essayez-le plutôt avant, ou bien attendez encore un chouia pour avoir quelque chose de meilleur !

TRAZOM

Les Bonus Round





Ils sont au nombre de deux, et vous projettent vers un lieu (une plage) où un animal (un chien) doit attraper l'engin (le Frisbee) qu'un être humain (vous) a lancé. Le but est de le lancer le plus loin possible, et de le rattraper le plus tard possible.

LES TERRAINS DE JEU





Plusieurs endroits, courts couverts ou non, pour vous accueillir. Terre battue, herbe, ciment et autres. Entre nous, à part sur les déplacements des joueurs (et encore !), je ne vois pas vraiment où se trouvent les différences. Cherchons mieux !

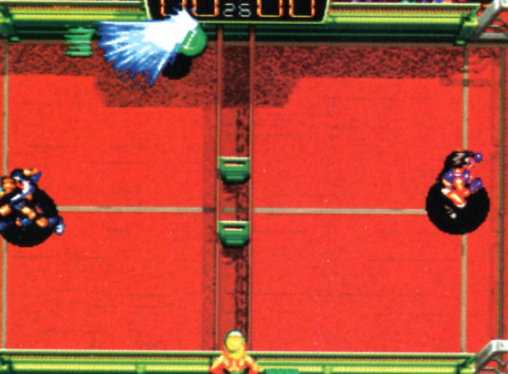




Enfin, les jeux Néo Géo arrivent ! Pas trop tôt, gars. Avec Windjammers, on se retrouve grosso modo dans la situation du mois dernier avec Spin Master. Le jeu est très sympa, mais pour ce qui est de sa durée de vie, ça craint un max. C'est vrai, on s'amuse beaucoup à s'envoyer des Frisbees en pleine poire, mais ça devient très vite répétitif. Windjammers comporte trop peu de diversité. Ce n'est pas avec le maigre nombre d'adversaires ou de terrains que l'on peut espérer passer des heures passionnantes. Génial une après-midi chez un copain, Windjammers n'est certainement pas le jeu Néo Géo à s'acheter, à moins qu'on en ait vraiment les moyens. Si vous voulez mon conseil, louez-le, mais ne l'achetez pas.

T.S.R. Jammer.

Seuls les deux premiers boutons servent dans Windjammers. Par exemple, en appuyant sur le "B", vous faites un lobe ou un coup spécial de ce type. Le Frisbee est de travers et ça risque de faire maaaal !



Un méga coup, encore une fois ! On est quasiment obligé d'en faire, si on ne veut pas terminer fanny. C'est que les points défilent vite, très vite.

WIND JAMMERS

EDITEUR • DATA EAST
GENRE • ARCADE
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 4
NOMBRE DE NIVEAU • 6
NOMBRE DE JOUEURS • 1 OU 2 (SIMULTANÉMENT)
CONTINUES 4 + MEMORY CARD



- Beaucoup d'originalité
- Des bruitages impressionnants.
- Un jeu à deux assez sympa.
- 74 MB pour ce genre de jeu !



- Beaucoup trop facile.
- Trop vite lassant, même à deux joueurs.
- Même l'originalité ne paye pas sur Néo Géo.

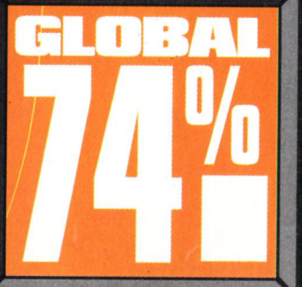


GRAPHISMES — 17
Très bon, même s'il n'y a pas de sublimes graphismes comme on en voit sur d'autres machines. C'est le style Néo Géo, quoi !

ANIMATION — 17
Aucun ralentissement, comme d'habitude sur cette console. Tout est bon, du début à la fin. Ça va à une vitesse étonnante !

MANIABILITÉ — 18
C'est excellent, on commence à se répéter sérieusement, mais c'est pas vraiment de ma faute si je le dis tout le temps...

SON/BRUITAGE — 16
Des bruitages dans tous les sens, des digits vocales qui tuent, et des musiques somme toute sympa. Bref, c'est du tout bon.

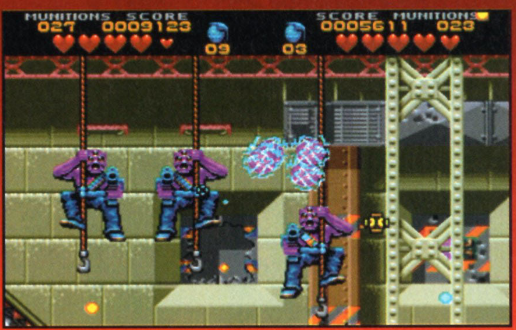


KILL THEM ALL !

Amateurs d'émotions fortes, de vie en rose et de fleurs parfumées, bienvenue dans un monde toujours aussi beau, grandiose, débordant d'amour et de joie de vivre ! Dans Body Count, c'est exactement... le contraire de ce portrait idyllique qui vous attend. Ici, le seul langage que l'on connaisse, c'est celui de la mitraillette, des lance-roquettes et des missiles sol-sol. Dans un monde finalement aussi pourri, vous incombe le droit – voire le devoir – de détruire la racaille répugnante qui y règne. Si, en plus, vous avez un peu peur d'y aller seul (ce qui se comprend aisément), rien ne vous empêchera de partir avec le compagnon de votre choix. Et ce, grâce au Menacer, à la souris (je vous la déconseille toutefois) ou tout simplement à la manette. Les amateurs apprécieront... Place au carnage !



Comme vous pouvez le voir, le jeu gère ET le Menacer ET la souris. Cette dernière s'avère pourtant d'une efficacité plus que discutable.



Quelques spécimens accrochés à de solides lianes... triste spectacle ! Attention à leurs boules d'énergie pourtant.

BODY COUNT





Enfin un nouveau jeu pour le Menacer ! Y en a qui devaient commencer à s'inquiéter avec leur pistolet-fusil en véritable faux plastique dur. Et en plus, le jeu utilise aussi la super souris Sega archi pas maniable du tout. Le principe n'est pas franchement malin, mais le résultat est loin d'être mauvais. Vos tirs détruisent tout, il y a des impacts de balles sur les murs ou sur les rames de métro, bref, c'est le massacre. Cependant, il faut le reconnaître, Body Count fait partie de ces jeux difficiles à finir seul. Pour deux joueurs c'était déjà dur, mais seul... c'est l'enfer ! Bien réalisé dans l'ensemble, Body Count est destiné à tous ceux qui aiment faire des cartons sur autre chose que les chats des voisins ou bien aux nostalgiques d'Operation Wolf...

T.S.R




Quelques Gremlins suspendus à ces barres de métal, encore deux qui vont déguster.







Les gardes-cotes sont sur vos traces, on dirait! Là non plus, pas plus de quartiers qu'ailleurs dans le jeu. Quoi, bourrin?



L'affaire se corse, on dirait ! Enfin un adversaire à votre taille ! Esquivez les missiles ou plutôt tirez dedans, de même que dans les mitraillettes.

Je ne sais pas si, à la base, le jeu était uniquement destiné aux possesseurs de Menacer, mais en tout cas, ce que je peux dire, c'est que ça doit leur faire du bien ! Depuis le temps que l'engin était rangé avec les vieux bouquins de l'école primaire, ça commençait à faire un petit peu long. Et comme Nintendo avec son Superscope, Sega s'y colle pour faire des jeux se servant de ce périphérique. C'est à se demander si ça marche vraiment bien... En tout cas, on est au moins sûr d'une chose : la qualité est là. Oh, bien sûr, ce n'est pas une superproduction hollywoodienne, mais c'est bien fait. On en a pour son argent, surtout au vu de la difficulté. Bonjour, pour finir le jeu ! C'est sûr, vous aurez beaucoup plus de mal en jouant seul avec la manette, plutôt qu'à deux, et muni d'un Menacer ! C'était évident, mais il fallait le signaler. La souris est purement et simplement à bannir. Voilà, il ne vous reste plus qu'à jouer !

TRAZOM

BODY COUNT

EDITEUR • SEGA
GENRE • KILL THEM ALL
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE JOUEURS • 1 OU 2
CONTINUES • 5



- Enfin, un jeu original pou le Menacer !
- Des graphismes soignés, bien finis.
- Le jeu à deux est possible (et recommandé !).
- Des niveaux assez variés.



- Peut être lassant au bout d'un certain temps...
- Très difficile seul, sans Menacer !





Voici une curieuse façon de voyager. Enfin, ce qui compte, c'est que pour eux, ici, c'est le terminus, yaaaaah !

Un énorme missile dans la tronche. C'est ce qui vous attend si vous ne faites pas ce qu'il faut. Tirez sur tout ce qui bouge, ça sera moins long à expliquer.







Là, ça devient comique. Non, mais regardez-moi la tête de ces deux abrutis "ramboesques". Allez, pas de quartier, ils ne le méritent pas !



Une pluie de bonus au bon moment, on dirait ! Faites une bonne récolte si vous voulez faire de vieux os !



Une superbe image de fin, histoire de vous dégoûter encore plus de la vie !

GRAPHISMES — 14

On ne va tout de même pas dire que c'est le jeu de l'année à ce niveau-là, mais ce qui est fait est bien fait. C'est dans la bonne moyenne, quoi !

ANIMATION — 17

Pas de problème, elle est vraiment au top ! Les mouvements d'écran sont d'une grande fluidité, et le Menacer se déplace un peu mieux que la manette.

MANIABILITÉ — 15

C'est variable, selon que l'on possède le bazooka ou non. En globalité, c'est la note que ce jeu mérite pour cet aspect.

SON/BRUITAGE — 15

Des tirs de missiles aux monstres rugissants, voilà ce que vos oreilles entendront dans Body Count. Ça ne casse pas des briques, mais c'est sympa.

AVEC MENACER **81%**

AVEC MANETTE **75%**

FACE À FACE

THE TERMINATOR ARCADE GAME CONTRE BODY COUNT

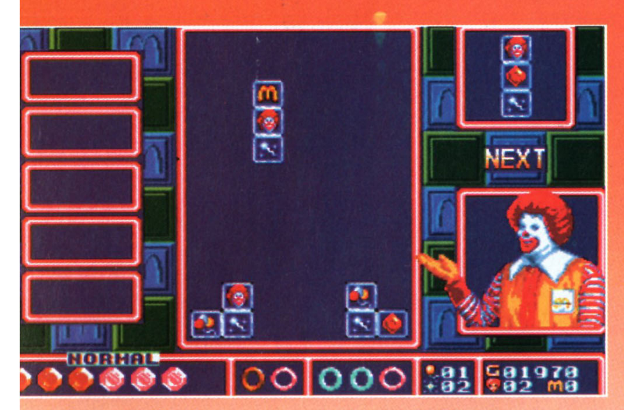
Facile de comparer les deux seuls jeux usant du fameux bazooka Sega, le Menacer. Dans Terminator, vous avez surtout une ambiance glauque à souhait, avec des personnages facilement identifiables par rapport à ceux du film. Dans Body Count, tout est inconnu, et à découvrir. Maintenant que le décor est planté, parlons un peu du côté technique de la chose. Dans le premier cité, tout est beaucoup trop sombre, et quasiment tout le temps pareil : ça en devient lassant ! Dans Body Count, au moins, on y voit clair, et la variété des décors et des monstres apporte un regain d'intérêt que ne possède pas son éphémère rival. Par contre, pour les deux jeux, le Menacer est tout aussi efficace. Pas de raté de ce côté-là, si ce n'est pour la performance de la souris, absolument incontrôlable. Voilà, Body Count vainqueur assez facile !

Megadrive

HAMBURGER MAN CONTRE DOUBLE CHEESE CYBORG !



Les cartes au trésor ont grosso modo le même statut que les princesses dans les jeux vidéo. On court toujours après. Paf ! Voilà, l'intrigue est toute trouvée. Ce n'est pas compliqué, mais ça fera l'affaire. À croire que le public des joueurs est débile ou que les concepteurs de jeux ne sont vraiment pas malins. Je vous laisse décider. Un jour, alors qu'il sortait tranquillement son Big Mac Chien, Ronald Mac Donald trouva une partie d'une Big carte aux trésors Mac. Surpris et amusé (le Big Mac bougre !), il décida alors de se lancer à la recherche des autres parties de ladite carte. Vous voyez, l'histoire vaut le détour, ça nous rappelle nos grands moments de cours primaires – voire élémentaires. Prenant cette intrigue comme prétexte à l'action, Mac Donald's Treasure Land Adventure vous emmènera dans quatre Big Mac niveaux d'où il vous faudra ressortir carte en main. Classique, mais cette fois c'est avec la sauce chinoise au barbecue je ne sais plus.



Ça, c'est le Tétris bonus cadeau de Mac Donald ! Et puis, si le jeu ne te tente pas, tu pourras toujours garder tes sous pour t'acheter tout plein de hamburgers.

McDONALD'S Treasure Land Adventure



Au moins, on ne se pose pas la question du "Où est-ce qu'on est en sécurité ?". C'est marqué !



Mac Donald a la vie belle sur console. Après la Nes, la Master System et la Game Gear, Mac Do revient sur Megadrive. Preuve qu'il suffit d'avoir de l'argent pour faire ce que l'on veut. Et pourquoi pas un Magic Robby The Hedgehog Land ou un Trazom Racing Car, ou bien encore un Japonese Girls vs Olivier Fighter ? Incarner le clown Ronald Mac Donald n'était pas sur la liste de mes fantasmes, mais l'expérience est intéressante. Les aventures de Ronald valent tout de même le coup d'œil. Bien sûr, le coup d'œil est rapide, puisque la durée de vie du jeu reste très faible pour les joueurs confirmés (une après-midi tout au plus). Cependant, il faut bien le reconnaître, les décors de chaque niveau sont réussis et l'on apprécie les deux ou trois touches d'originalité ici ou là dans le jeu. En conclusion, ce jeu est destiné à tous ceux qui ne jurent que par le mot Big Mac et qui ne jouent pas comme des dieux aux jeux vidéo, histoire de faire durer le "plaisir". T.S.R.



Mc Donald machin truc est avant tout un jeu qui s'adresse aux débiles profonds. Non, pardon c'était pour blaguer... Même si en ce moment, j'ai pas trop envie. En réalité, c'est très sympa à jouer, techniquement réussi, sans aucune erreur grossière. Le personnage, un peu niais il est vrai, se manie assez facilement, et ne pose pas vraiment de problème existentiel pour le joueur chevronné qui sommeille en vous. Malheureusement, c'est un bête jeu de plates-formes, comme on en rencontre beaucoup trop souvent sur ce support. De ce fait, on s'amuse très peu, ou tout du moins pas très longtemps (une après-midi, c'est pas bézef). Tout ça pour dire que c'est beaucoup trop court. Qu'on en voudrait des plus longs, plus durs, pour un meilleur ratio temps/prix. Ce n'est pas le cas, et c'est bien dommage. Ceux qui, pourtant, attendaient un jeu mignon depuis belle lurette sur MD, devraient se réjouir. Ça leur fera toujours passer le temps... TRAZOM



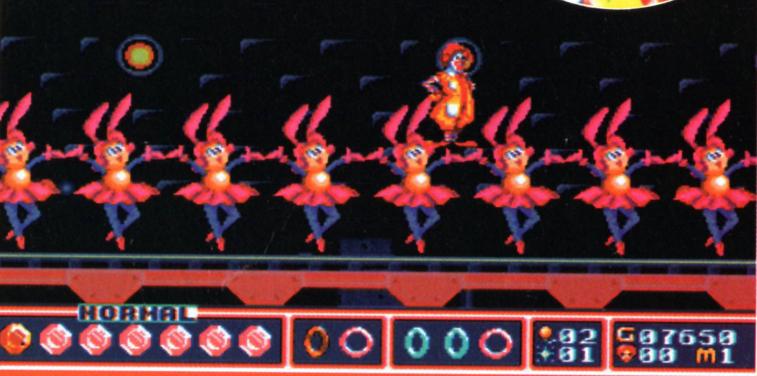
Ça, c'est le Tétris bonus cadeau de Mac Donald ! Et puis, si le jeu ne te tente pas, tu pourras toujours garder tes sous pour t'acheter tout plein de hamburgers.



Lèvres de feu vous attend, alors que la fin du jeu est proche. Un combat qui ressemble beaucoup à celui livré contre le tout premier boss. L'originalité se fait rare.



Le premier boss se passe les yeux fermés. Comment récupérer la seconde partie de la carte en aveugle.



Mac Donald's Adventure au pays de Play Boy ? Ha, ma bonne dame, c'est les jeunes ça ! Le plus difficile pour nous va être de retenir Olivier maintenant.

MAC DONALD'S TREASURE LAND ADVENTURE

EDITEUR • SEGA
GENRE • PLATES-FORMES
NOMBRE DE NIVEAUX • 4
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES
MOTS DE PASSE



- En voilà un jeu qu'il est bô !
- Des idées originales.



- Tiens, encore un jeu de plates-formes.
- Faire un jeu sur Mac Donald ? Pourquoi pas Durex, c'est plus d'actualité ?



GRAPHISMES — 15
Y a des couleurs partout... enfin autant qu'on peut en trouver sur Megadrive.

ANIMATION — 15
Hormis quelques sprites qui disparaissent ici ou là, l'animation n'a aucun défaut.

MANIABILITÉ — 16
C'est du tout bon, mais normal, ça se passe comme ça chez Mac Donald.

SON/BRUITAGE — 16
On retrouve des airs aussi sympa que connus. Les musiques ont le bon goût d'être variées et plutôt bien réussies.



DESSINATOR MANIA

ENVELOP-PAD BATTLE :

L'ATELIER DE DESSIN DA VINCI

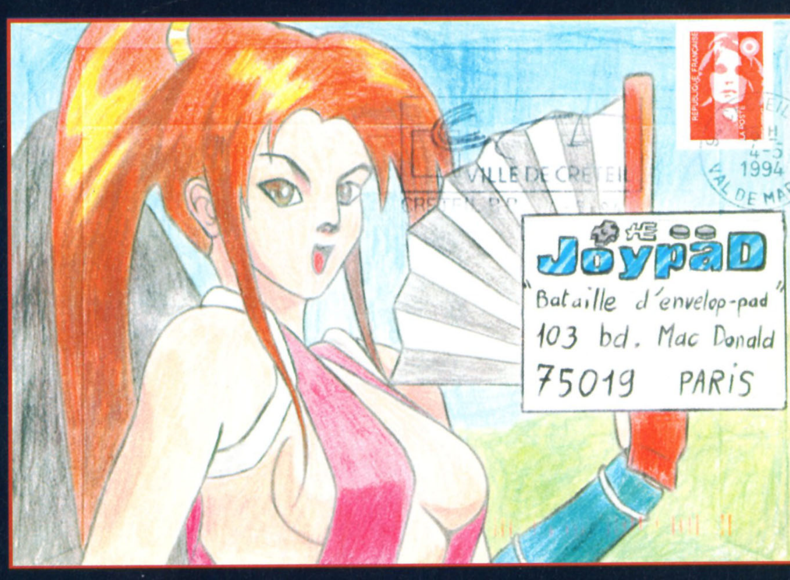
Depuis un certain temps, je me dis que Raphaël, Michel-Ange, Poussin, Delacroix, David et les autres n'auraient eu aucune chance en participant à la Bataille d'Envelop-Pad. C'est terrible, mais ça me fait de la peine pour eux. En regardant les dessins de Michaël Davreux, Vincent Lavergne et Perrine Rogier, nos trois vainqueurs du mois, on se dit qu'il y en a au Louvre qui feraient bien d'être ailleurs. Y a plein d'endroits très bien pour mettre les croûtes. On peut les offrir à ses voisins favoris, les suspendre derrière la porte des toilettes, les proposer en sujet de bac... Bref, on peut en faire un tas de choses aussi géniales qu'inutiles. Il suffit d'avoir lu le livre de Charles Batteux, "Les Beaux-Arts réduits à un même principe" pour savoir où se trouvent les véritables artistes. Il vous faut encore des noms ? Tenez, il y a aussi Yannick Potino, Loutfi Ajaoun, Stéphane Carducci, Nicolas Verdon, Clémence Journel, Landry Boussac, Nicolas Blot, Laurent Pierre, Deilia N'Guili, Laurent Espana, Nicolas Estadieu, Corentin Delaplace, Mohamed Djedaï, Julien Carette, Denis Laurent, Yannick Quer, Tony Teniere, François Benoît, Jérôme Blandino, Jérôme Bousquet, David Geenberghe... et encore bien d'autres disciples de Da Vinci, mais la place manque ici pour tous les citer. Cette fois encore, la lutte a été rude. Sous ce déluge de plusieurs centaines d'enveloppes dessinées, nous avons élu les lauréats de cette compétition artistique libre inter-départementale et internationale. Ça n'a pas été facile, mais on commence à s'y faire. Les finalistes et vainqueurs sont encore au top-niveau et on attend les réactions de Mortal Thomas (allez, reviens, sois cool !), Florent Maudoux, Nathalie Wagner, Marie-Claire Chabot et des autres ! Alors, pour remporter la prochaine Bataille d'Envelop-Pad, la dernière avant la rentrée en septembre, tous à vos crayons ! Une fois votre enveloppe dessinée, envoyez-la à l'adresse suivante :

Bataille d'Envelop-Pad
JOYPAD
10, rue Thierry le Luron
92300 Levallois-Perret

Les dieux des arts sont avec vous, alors n'hésitez surtout plus et lancez-vous dans la mêlée !

T.S.R. en ski.

Toute la rédaction de Joypad à la sauce vampirique grâce à Kong Che Phok.



Gérard André se met à l'heure de Fatal Fury... pour le plus grand plaisir de tout le monde.

LES VAINQUEURS DU MOIS



Il vient de Belgique et remporte aussi la Bataille d'Envelop-Pad. Il s'appelle Michaël Davreux et il rejoint le palmarès des dessinateurs les plus talentueux. À quand de prochains dessins pour une nouvelle victoire, Michaël ?



Elle s'appelle Perrine Rogier et décroche la victoire dans cette nouvelle Bataille. Et voilà comment on peut remporter un nouveau jeu avec sa console Super Nintendo. Facile, non ?



DBZ revient, et Julien Londeix devient finaliste de cette nouvelle Bataille.

Design ce dessin de Roland Suraud. Vraiment, ça c'est bien vu. Chapeau !

Mieux que "Mystères" avec ce dessin de Vincent et Joan Trescases.

Dragon Ball toujours et encore pour notre plus grand plaisir, grâce à ce dessin de Gaëlle Galley qui mérite vraiment sa place en finale. Alors Gaëlle, la prochaine c'est la victoire ?

Au rapport, mon général ! Avec Valério Fadda.

DESSINATOR mania

L' HOMMAGE DES LECTEURS À SENNA

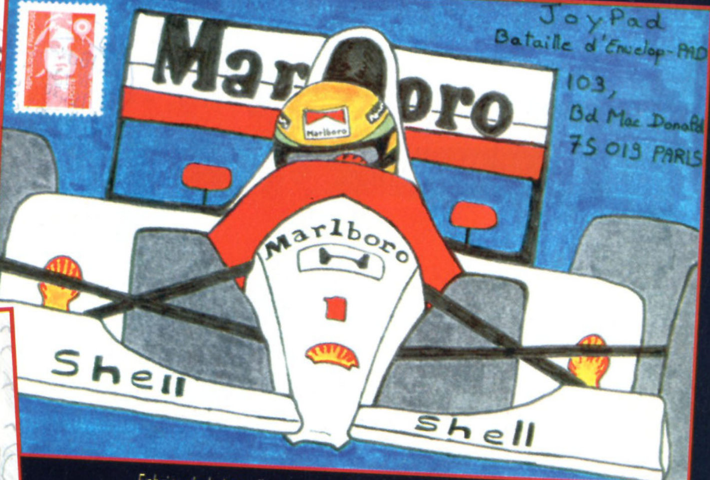
Exceptionnellement ce mois-ci, et compte tenu des circonstances, une partie de la Bataille d'Envelop-Pad rend hommage, au travers de votre courrier (qui m'a fait plaisir, merci à tous et toutes), au grand champion brésilien disparu dans des circonstances tragiques. Difficile de se dire chaque matin que Senna n'est plus, mais l'évidence est là, et on n'y peut rien. C'est comme ça, c'est la vie... Salut, Ayrton !

TRAZOM

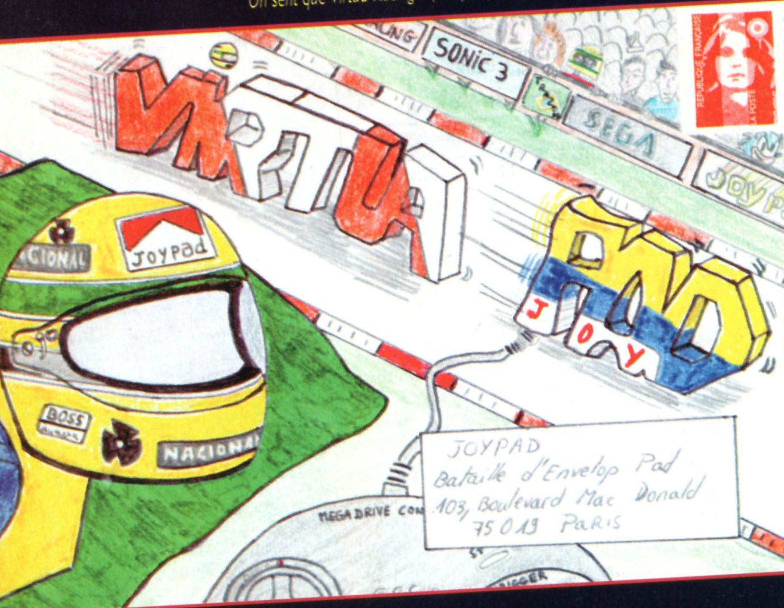




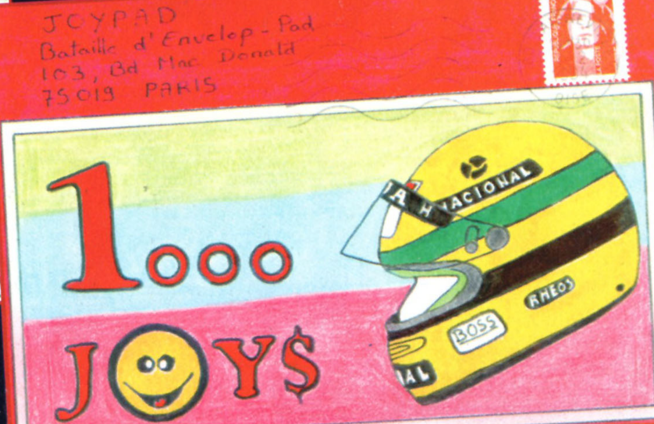
Fabrice Lauterjung de Lyon (encore un Fabrice !) que je connais un peu mieux que les autres et à qui j'adresse un salut très amical. Lui aussi a été très affecté par le décès de son idole ; Ayrton Senna, le Brésil et les victoires le faisaient vibrer, comme il le montre sur ce superbe dessin.



David Oliveira de Migennes nous a concocté un "casque" façon sauce virtuelle. On sent que Virtua Racing a fait quelques émules.

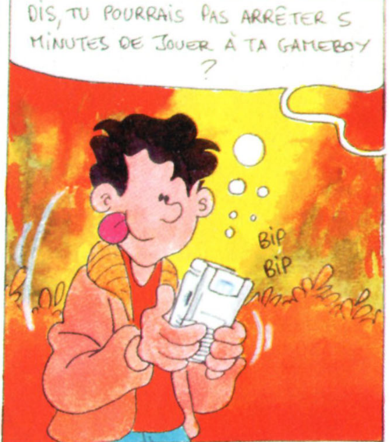


Fabrice de Laigneville a intitulé "Magic Senna" son superbe dessin de la Mc Laren n° 1 au temps de la splendeur... On sait pourquoi !

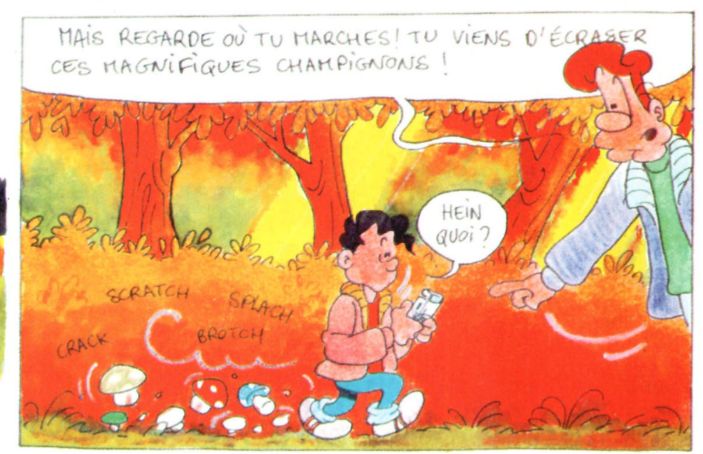


Toujours Fabrice de Laigneville, mais cette fois-ci, avec une reproduction (interdite on vous le rappelle !) d'un billet de la Joybank. Quoi, seulement 1 000 Joys $











DESTINATAIRE:

JOYPAD, BATAILLE DE L'ENVELOP-PAD
IMMEUBLE OMEGA, 10 RUE THIERRY - LE - LURON
92300 LEVALLOIS - PERRET

LETTRE *11.50*

Vincent Lavergne réalise l'exploit : après une place en finale, une victoire dans le Joypad n° 30, il décroche une nouvelle palme dans le Joypad n° 32 ! Déjà deux jeux en poche pour Vincent Lavergne. À qui le tour ?



COURRIER MENSUEL • JUIN 1994

Amateur de combat IL SE FAIT ENTRAINER PAR UN MULOT !

Salut, les Joys !
1) Mortal Kombat 2 est-il prévu sur Super Nintendo? Non, pas du tout, le personnel d'Acclaim pensait se faire trop d'argent, vu le succès évident qu'aurait rencontré le jeu. Et étant donné l'indécence d'une telle décision dans la période de crise que nous traversons, ce jeu ne sortira donc jamais sur nos chères consoles. C'est évident, non ?
2) Hormis sa note de 88 %, Clayfighter vaut-il le coup ? Eh bien, en fait, euh, tu vois, le testeur qui a mis cette note doit bien connaître son métier : s'il dit que le jeu est bon, c'est qu'il ne doit pas être mauvais. C'est un peu comme si je disais que cet homme en est un parce que c'est un homme de sexe masculin, donc il a toutes les chances d'être un mâle, tu saisis ? Pense à un bon gros gâteau. Si je te dis que c'est un tracteur, voire un pneu, tu ne me croirais pas, car toi-même tu saurais que c'est un gâteau. Eh bien, pour Clayfighter c'est un peu pareil, c'est seulement si tu y joues que tu pourras t'apercevoir s'il est bon ou non. Facile !
3) Je suis fan de jeux de baston, je possède une console Super Nintendo, mais je manque énormément de flouze pour me rassasier dans ce domaine. Que faire docteur ? Je pense qu'une bonne trépanation s'impose... Non, je rigole, en fait tu vois, je te conseillerais plutôt de tenter de grandes choses, comme la Banque de France : tu sais, ces endroits REMPLIS d'argent , qui ne sont PAS DU TOUT surveillés ; il est alors très facile d'aller se servir sans risques pour un jeune garçon plein d'ambition et d'avenir comme toi ! Avec un peu de courage, tu t'en sortiras...

Masson Jean-Daniel

De la prise casque de sa Game Gear, des flots de sang se déversent.

Cher Joypad,
1) Vous avez parlé de Mortal Kombat 2 sur toutes les consoles, mais vous n'avez pas encore dit s'il y aurait du sang comme dans la version originale... ce qui est tout à fait normal, puisque vu le stade peu avancé de la programmation du jeu, on ne peut que supposer et non affirmer. Enfin bon, je pense pour ma part que le sang se retrouvera sur les consoles Sega, mais pas Nintendo. Remarquez, du sang sur Gameboy, vous pourrez vous le faire peut-être avec la Super Gameboy.
2) Virtua Fighter est-il prévu sur console ? Parfaitement, puisque ce sera le premier jeu disponible sur Saturn. Sinon, il est prévu sur Megadrive, avec l'aide du SVP, qui est – je vous le rappelle – un processeur et non la ligne pour poser des questions dans "L'heure de Verité".
Si oui, sur lesquelles ? Je viens de répondre mon garçon, il faut apprendre à lire, allons...
3) Fatal Fury et Dragon Ball Z sont-ils prévus sur Game Gear ? Non, pas du tout, mais alors là, vraiment pas du tout. Je crois d'ailleurs qu'il n'existe aucun jeu qui sortirait moins sur Game Gear que ces deux-là.
4) Quel est le meilleur jeu de sport sur Game Gear ? Demande-toi d'abord quel est ton sport favori...

Nicolas Beine

Il s'auto-mutile, ne se croyant pas assez bref !

Salut, voici quelques petites questions brèves et qui me semblent utiles. Ça, on va bien le voir, vieux !

1) Quelle est la manette qui ressemble le plus à celles de la Super Nes ? La Honey Bee est pratiquement identique, sauf qu'elle est un peu plus large à cause de ses switchs pour mettre les boutons en "Turbo".
2) Pour Dragon Ball Z 2, y a-t-il une fin autre que celle de l'image en fond bleu ? On dirait bien que non, du fait de toutes les tentatives d'en trouver une autre, et qui a échoué.
3) Que veut dire le n°13 sur la boîte japonaise du jeu ? Ben, c'est tout simple, ça veut juste dire que c'est le treizième jeu de cet éditeur sur console Super Famicom. C'est comme ça, au Japon. **Cell Junior a-t-il un Météo Smash ?** Non, plus court, on fait pas !

Noël Bourgeois.

INCROYABLE !

SA CONSOLE DOUBLE DE BITS TOUTES LES NUITS !

Salut Joypad, salut les amis gentils !
Hello, gentil ami !
J'aurais quelques questions à vous poser...
Mais sans problèmes, je suis payé pour ça, annonce donc la couleur.

1) Vaut-il mieux acheter l'orgasme-machine (gasp!) **pour avoir des jeux géniaux, ou attendre les 32 bits de Nec et Sega, et 64 bits de Nintendo ?**
Hé hé hé Galinette, en voilà une question qu'elle revient souvent, mon petit Ugolin. Ben, il faut que tu saches une chose, c'est que les consoles dont tu fais état ne seront pas disponibles avant de nombreux mois. Ce qu'il faut, en fait, c'est se réserver la console du constructeur que l'on chérit et que l'on adore (si tu adores Sega, réserve ta Saturn), et ne pas se cantonner aux tableaux des caractéristiques techniques dont tout le monde parle, car justement, on en parle parce qu'on n'a rien d'autre. Enfin, la Saturn étant pratiquement prête à la vente, je pense qu'il faut l'essayer avant de savoir si on la prend ou si on attend un peu plus.
2) Ces consoles 32 et 64 bits sont-elles plus puissantes que les cartes Jamma ? Ça, c'est un problème qui dépend de plusieurs facteurs. Regarde un peu les premiers jeux sur carte Jamma, comme Gradius ou encore Commando : ils sont aujourd'hui complètement dépassés par nos consoles 16 bits de salon ; les cartes Jamma n'ont donc aucune "caractéristique technique", elles sont évolutives et possèdent la puissance que les éditeurs de jeux d'arcade veulent bien leur donner.
3) Vous savez où je peux trouver Super Street Fighter 2 X à 500 francs ?
OoOOOoooOOOOoooOOh, ben ça oui, je peux te le dire, mais il va falloir que tu le gardes pour toi : prends un avion pour Hong-Kong, et une fois sur place, va dans le vieux quartier ; trouve une poissonnerie nommée "Irashai, Bakayaro !" et demande le vieux Zeami. Là, dans l'arrière-boutique, il te vendra la précieuse carte, récupérée d'un cargo turc qui avait coulé dans les environs.
4) J'ai entendu parler de Twin Bee et Goemon Fight 2 sur Gameboy : où sont-ils ?
Eh bien, ils sont déjà sortis il y a fort longtemps, mais ils sont sortis. Twin Bee est un petit jeu de tir sympathique ; quant à Goemon, c'est un jeu de rôles entièrement en japonais.

Alex C.

NÉ AVEC UN CODE-BARRES SUR LE FRONT !

Il est la proie des caissières !

Salut à tous !
1) Qu'est-ce que le "Barcode Battler" ? Est-ce une console ? Non, pas du tout, ça n'en est pas une du tout du tout du tout, et même moins. **Dans ce cas, pourquoi n'en parlez-vous pas ?** Ah, si tu savais, il y a tellement d'histoires entre elle et moi... je suis enseveli sous les femmes, si tu savais... **Serait-ce une chose venue d'une autre planète ?** OoOooooh non, pas vraiment, ah non, alors là, pas du tout.
2) Même question pour les Mangas. Donc, en gros, tu nous demande si les mangas sont des consoles, et si oui, pourquoi on n'en parle pas, et si non, ben si c'est pas venu de l'espace ? Ben, c'est tout simple, un manga est une bande dessinée japonaise (voir à ce propos mon MERVEILLEUX, FABULEUX, non, FANTASTIQUE dossier du mois dernier sur Dragon Ball), qui n'est donc pas du tout une console, mais comme de célèbres personnages de jeux vidéo sont souvent adaptés en mangas, on en parle donc un peu. Ozamu Tezuka n'étant pas un alien, on peut douter de l'origine extraterrestre des mangas.
3) Quel est le meilleur jeu de foot sur Game Gear ? On va la faire brève, il paraîtrait que ce serait Ultimate Soccer.
4) Le fun et la durée de vie de Virtua Racing valent-ils son prix ? Eh bien, une fois encore, je répondrais que tout dépend de toi, vieux, car si tu es très riche, ce sera un bon jeu ; si tu es un pauvre gars qui vend ses enfants pour manger, tu auras un peu de mal à te contenter de trois circuits. Cela dit, fais comme moi, travaille dans un magazine de jeux vidéo, c'est génial... les gens te font de grands sourires, les filles nues te violent dans les ascenseurs, les hommes sont jaloux de toi et les chiens jappent joyeusement à ton arrivée.
5) Est-ce que vous pensez ... non, pas du tout, je ne pense pas, car je suis une mach... ah, pardon, tu n'avais pas fini ta question ? **...que les nouvelles consoles 32 ou 64 bits se vendront bien, vu que la plupart des gens possèdent déjà une 8 ou une 16 bits ?** Ben, regarde un peu le progrès : les gens qui avaient une 4L l'ont virée pour une Twingo, les gens qui avaient une télé noir et blanc l'ont jetée pour une couleur, les gens qui avaient une femme l'ont jetée pour s'acheter une cuisine équipée, une lessiveuse et une machine à laver la vaisselle. Donc oui, ces nouvelles consoles se vendront bien, aussi bien que se sont vendues les16 bits lorsqu'il n'existait que des 8 bits.
6) Pourquoi ne faites-vous pas plus de "Face-à-Face" entre les jeux ? Moi, ch'trouve ça vachement cool, les "Face-à-Face", parce que l'on compare avec d'autres jeux que l'on connaît. Oui, oui, je comprends très bien, mais vois-tu, chez Joypad, nous sommes des gens sérieux. Comprends-tu, nous n'avons pas la présence d'esprit de nous livrer à des enfantillages. Joypad est un journal sérieux, ne l'oublie pas. Si nous manquons de "Face-à-Face", c'est tout simplement parce que nous n'avons pas toujours assez de place pour en faire, et puis aussi nous n'avons pas toujours la présence d'un soft identique pour comparer. Et puis enfin – et ça il faut le souligner – les "Face-à-Face" donnent des migraines, des allergies, rendent chauve, laid, gros et malodorant. Constatant que le nombre des groupies qui décroissaient dans mes bras augmentait en proportion des "Face-à-Face" du magazine, je me suis tout de même dit : "Greg, mon jeune ami, il fallû que vous réagissiates (tiens, un autre exemple de taille : les "Face-à-Face" font faire des fautes de français extrêmement graves)". C'est pourquoi on fait moins de "Face-à-Face" juste pour que le nombre de jeunes femmes dévêtues dans nos antres progresse de manière non négligeable.
7) Pour la présentation du courrier qui change chaque mois, vous pourriez faire un sondage auprès des lecteurs pour savoir quelle formule ils ont préférée. Pas con, hein ? Ouais, je sais, on peut pas faire deux fois les mêmes gags, mais je trouve dommage de changer chaque mois, parce que certains sont très drôles et d'autres moins (ils ne sont pas plats pour autant). Y a intérêt ! **Rassurez-vous.** Oui, je suis totalement rassuré. **Je sais bien que si je vous descends, ma lettre ne passera jamais.** Et encore ! On a ton adresse, mon bonhomme ; si tu savais, on va envoyer nos malabars te casser les bras avec des gourdins garnis de clous rouillés . En fait, ben euh, si tu veux, notre but c'est que le courrier soit différent chaque fois, mais si vous êtes des milliards à nous écrire, on changera peut-être, cela dépend. J'exagère à peine, Joypad en est seulement à trois bons millions de lecteurs.

Mathieu

MONSIEUR GREG ET MONSIEUR LINOS, GRANDS REPORTERS TRES SÉRIEUX ET DE BONNE FOI.

ESPACE VIDEO

LOCATION VENTE ECHANGE

ESPACE VIDEO
8 AV ANATOLE FRANCE
94600 CHOISY LE ROI
100M RER GARE CHOISY LE ROI
C.commercial TEL 48 .52 .05 .99

ESPACE VIDEO
32 RUE DE BONDY
93600 AULNAY BOIS
100M RER GARE AULNAY SOUS BOIS
TEL 48 .69 .81.47

ESPACE VIDEO
68 AV DE LA REPUBIQUE
75011 PARIS M° ST MAUR
TEL 47 00 81 38
FAX 47 00 76 95

REVENDEURS
CONTACTEZ NOUS

JEUX NEUF . MATERIEL NEUF . JEUX NEUF . MATERIEL NEUF . JEUX NEUF MATERIEL NEUF

SUPER FAMICOM

ART OF FIGHTING	399 F
ASTRO GOGO	399 F
BLUES BROTHERS	199 F
BRANDIDH	589 F
COMBATRIBES	249 F
CONTRA 3	249 F
DEAD DANCE	199 F
DRAGON BALL Z 3	499 F
EMPIRE STRICK BACK	399 F
FATAL FURY 2	549 F
FINAL FANTASY 6	690 F
FINAL SET TENNIS	299 F
FINAL STRETCH AGURI 2	299 F
FIRE EMBLEM	499 F
FORMATION SOCCER 94	589 F
GOEMON FIGHT 2	549 F
HAMERING HARRY	399 F
HOKUTO NO KEN 7	589 F
J LEAGUE SOCCER	499 F
JOE & MAC 3	299 F
MADARA 2	399 F
MIGHT & MAGIC	399 F
MOMOTARO 2	399 F
NBA BASKET 94 BULLS	399 F
NFL FOOTBALL 94	399 F
NIGEL MANSELL	199 F
PAPUYA	549 F
RANMA 1/2 N°4	589 F
ROMANCING SAGA	449 F
ROMANCING SAGA 2	449 F
RUSHING BEAT 3 SHURA	399 F
SAILOR MOON R	589 F
SEIKEN DENSETSU 2 (SECRET OF MANA)	399F
SEPTENTRION	299 F
SILVA SAGA 2	399 F
SONIC BLASTMAN 2	499 F
SONIC WINGS	299 F
STREET FIGHTER TURBO SPECIAL	649F
SUPER AIR DIVER	299 F
SUPER METROID	499 F
TINY TOON	249 F
TOP RACER 2	299 F
TORUNEKO	399 F
TWIN BEE RAINBOW 2	299 F
WOLFENSTEIN 3 D	399 F
WORLD CLASS RUGBY 2	399 F
Y'S 4 MASK OF SUN	449 F
YOU YOU AKUCHO	449 F
YU YU HAKUSH(	589 F
ZICO SOCCER	499 F

SUPER NES

ADAMS FAMILY 1	199 F
ADAMS FAMILY 2	199 F
ALADDIN	399 F
AXELAY	199 F
CASTELVANIA	199 F
D .FORCE	199 F
GODS	199 F
GOULS N GOST	199 F
GRADUIS 3	199 F
NINJA BOYS	299 F
MEGAMAN X	549 F
MEGAMAN SOCCER	489 F
NBA JAM	499 F
NHL 94	459 F
PHALANX	199 F
ROBOCOP 3	199 F
FLINTSTONES	449 F
ROCKETEER	199 F
ROCKY RODENT	389 F
LEGEND	449 F
TURN N BURN	459 F
CYBERNATOR	299 F
FATAL FURY 2	499 F
HOOK	199 F
MECHWARRIOR	299 F

SUPER NES

RPM RACING	199 F
SECRET OF MANA	499 F
SMASH TV	199 F
SUPER ALESTE	199 F
PINBALL DREAMS	399 F
TOTAL CARNAGE	399 F
VALIS 4	199 F
KING OF DRAGONS	499 F
WIZARDRY 5	499 F
STAR TREK	499 F
EYE OF BEHOLDER	499 F
SPEED RACER	499 F
ADAMS FAMILY 3	499 F
LEMMINGS 2	499 F
SOUL BLADER 2	499 F

SUPER NINTENDO

ALADDIN	299 F
ALIEN 3	249 F
AMAZING TENNIS	199 F
ANOTHER WORLD	199 F
ASTERIX	199 F
AXELAY	199 F
BUBSY	249 F
BOB	199 F
BOMBER MAN	249 F
CHESSMASTER	199 F
CHUCK ROCK	199 F
CLIFFHANGER	199 F
COOL SPOT	249 F
DAFFY DUCK	399 F
DENIS LA MALICE	199 F
DOUBLE DRAGON	199 F
DRACULA	199 F
DRAGON S LAIR	199 F
ERIC CANTONA	299 F
F ZERO	199 F
F1 POLE POSITION	449 F
FIFA SOCCER	449 F
FLASH BACK	249 F
HOOK	199 F
JURASSIC PARCK	199 F
KICK OFF	199 F
LAST ACTION HERO	199 F
LEMMINGS	199 F
ROCK N' ROLL RACING	399 F
MAGIC SWORD	199 F
MAJOR TITLES	199 F
MARIO COLLECTION	289 F
R-TYPE 3	399 F
MORTAL KOMBAT	249 F
MT NUTZ	299 F
NBA JAM	499 F
NIGEL MANSEL	389 F
ON THE BALL	199 F
PARODUIS	199 F
PSG SOCCER	449 F
RANMA 1/2 N2	449 F
CHAMPIONCHIP POOL	399 F
SUPER OFF ROAD	199 F
SUPER TENNIS	199 F
TKO BOXING	199 F
TORTUE NINJA 4	199 F
TORTUES NINJA 5	499 F
VAL D'ISERE	449 F
W . LEAGUE BASKET	199 F
WORLD HEROES	399 F
YOUNG MERLIN	399 F
KICK OFF 3	449 F
RIVAL TURF	199 F
SENSIBLE SOCCER	249 F
SHANGHAI 2	199 F
SPIDERMAN X MEN	199 F
STREET FIGHTER 2	199 F

MEGADRIVE

ALADDIN		399 F
DRAGON BALL Z		499 F
ECCO LE DOLPHIN		299 F
ETERNAL CHAMPION		499 F
FATAL FURY 2	JA	599 F
FIFA SOCCER		399 F
JUNGLE STRIKE		399 F
KICK OFF 3		399 F
NBA JAM		499 F
SAILOR MOON	JA	599 F
STREET FIGHTER		449 F
STREET FIGHTER SPECIAL	JA	649 F
VIRTUAL PINBALL		399 F
Virtual RACING	JA	589 F
BATTLE TOADS		149 F
CHAKAN		149 F
EX-MUTANTS		149 F
GLOBAL GLADIATORS		149 F
GP MONACO 2	JA	149 F
GRAND SLAM		149 F
HAUTING		149 F
INDIANA JONES		149 F
JB DOUGLAS		149 F
KRUSTY'S FUN HOUSSE		149 F
LHX ATTACK CHOPER		149 F
GREENDOG		149 F
LOTUS TURBO		149 F
MICKEY & DONALD	JA	149 F
POWER MONGER		149 F
PREDATOR 2		149 F
RISKY WOODS		149 F
SIMPSONS		149 F
SPEDBALL 2		149 F
TALMIT'S ADVENTURE		149 F
TECHNO CLASH		149 F
THUNDER FORCE 4		149 F

ACCESSOIRES

MALETTE SUPER NINTENDO	189 F
PERITEL SUPER NES	99 F
ALIMENTATION SUPER NES	99 F
ADAPTATEUR 60hz	89 F
MANETTE SANS FIL S. NINTENDO	149 F
PROGRAM PAD	299 F
ALIMENTATION MEGADRIVE	99 F
MANETTE SANS FIL MEGADRIVE	149 F
PRO 2	89 F
MEGA KEY (SWITCH)	129 F

GAME GEAR

ALIEN 3	129 F
CHAKAN	129 F
CHESS MASTER	129 F
DEVILISH	129 F
DRACULA	129 F
FANTSY ZONE	129 F
HOOK	129 F
KLAX	129 F
LAST ACTION HEROES	129 F
MARBLE MADNESS	129 F
OUT RUN	129 F
POPILS	129 F
PRINCE OF PERSIA	129 F
PUT AND PUTTER	129 F
SIMPSON	129 F
SMASH TV	129 F
SOLITAIRE	129 F
SUPER INVADERS	129 F
SUPER OFF ROAD	129 F
TKO BOXING	129 F
WIMBLEDON	129 F

MEGA CD

CDX NOUVELLE VERSION	280 F
SONIC CD JA	250 F

GAME BOY

KICK OFF 3		199 F
YOU YOU	JA	249 F
MICKEY 5	JA	199 F
TOM & Jerry 2	JA	199 F
TINY TOON 2	JA	199 F
MEGAMAN 4	JA	199 F
SUPER STARS 2	JA	199 F
DAFFY DUCK 2	JA	199 F
ADVENTURE ISLAND		129 F
BIONIC COMMANDO		129 F
CASTELIAN		129 F
CENTIPED		129 F
CHASE HQ		129 F
CHUCK ROCK		129 F
CRASH DUMMIES		129 F
DOUBLE DRAGON 2		129 F
DR FRANKEN		129 F
DRACULA		129 F
F1 RACE		129 F
FELIX THE CAT		129 F
GAUTLET 2		129 F
GEAR WORKS		129 F
HUDSON HAWK		129 F
LAST ACTION HERO		129 F
HYPER LODE RUNNER		129 F
NEMESIS		129 F
OCTOBRE ROUGE		129 F
OFF ROAD		129 F
PANG		129 F
PRINCESSE BLOBETTE		129 F
SALOMON'S KEY		129 F
SHADOW WARRIOR		129 F
SHANGAI		129 F
SNOOPY		129 F
SPANKY'S QUEST		129 F
SPEED BALL 2		129 F
SPIDERMAN 2		129 F
STAR WARS		129 F
SUPER RC PRO		129 F
TERMINATOR 2		129 F
TIP OFF (BASKET BALL)		129 F
TORTUES NINJA 2		129 F
WIZARD WARRIOR		129 F
GARGOL'S QUEST		129 F

NEO GEO

3 COUNT BOUT	690 F
ART OF FIGHTING 2	1 390 F
KARNOV'S REVENGE	1 390 F
CROSSED SWORD	399 F
CYBER LIP	399 F
SIDEKICKS 2	1 390 F
FATAL FURY SPECIAL	1 290 F
KING OF MONSTERS	299 F
NINJA COMBAT	299 F
PUZZLED	399 F
RIDING HERO	399 F
SAMOURAI SHODOWN	1 390 F
TOP HUNTER	1 390 F
SPIN MASTER	990 F
SUPER SPY	399 F
TOP PLAYER'S GOLF	399 F
TRASH RALLY	499 F
WINDJAMMERS	1 390 F
WORLD HEROES JET	1 390 F

3 DO

CONSOLE 3 DO	4 290 F
JURASSIC PARK	399 F
OUT OF THIS WORLD	399 F
COWBOY CASINO	399 F
SEWER SHARK	399 F
TOTAL ECLIPSE	399 F
NIGHT TRAP	399 F
JOHN MADDEN	399 F
THE HORDE	399 F

SUPER NINTENDO+MEGADRIVE
STREET FIGHTER
TURBO SPECIAL X
OFFICIEL 26 JUIN
PRIX 649F
DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

SUPER PROMO
DISQUETTES HD
100 PIECES 290F
400 PIECES 990F
DISQUETTES DEMARQUEES

SUPER PROMO
SUPER SCOPE +
6 JEUX 199F
ADAPTATEUR GRATUIT POUR 2 JEUX ACHETES

SUPER PROMO
CONSOLE NEO GEO
PLUS 1 JEU 1990F

RC PARIS 384 007 282



FILMS DRAGON BALL Z
INEDIT (EN FRANCE)
VERSION ORIGINAL PAL



GARLIC	VOL 1	179 F
THALES	VOL 2	179 F
SUPER NAMECK	VOL 3	179 F
DOCTEUR WILLOW (SAVANT FOU)	VOL 4	179 F
BADDACK (FIN JUILLET)	VOL 5	TEL
KOURAT	VOL 6	179 F
METAL KOURA	VOL 7	179 F
LA REVANCHE DES CYBORGS	VOL 8	189 F
TRUNKS STORY (FIN JUILLET)	VOL 9	TEL
GUERRIERS MILLENAIRE (BROLY)	VOL10	189 F
GUERRIERS MYSTIQUES (BOJACK)	VOL11	189 F
DOCTEUR EIGI	VOL12	189 F
RETOUR DE BROLY (FIN JUILLET)	VOL13	249 F

MANGA VIDEO
VERSION ANGLAIS PAL
INTERDIT AU MOINS DE 18 ANS

MACROSS	VOL 1	189 F
MACROSS	VOL 2	189 F
MACROSS	VOL 3	189 F
KEN LE SURVIVANT		189 F
THE GUYVER		189 F
UROTSUKIDOJI	VOL 1	199 F
UROTSUKIDOJI	VOL 2	199 F
CRYING FREEMAN	VOL 1	169 F
CRYING FREEMAN	VOL 2	169 F
CRYING FREEMAN	VOL 3	169 F
CRYING FREEMAN	VOL 4	169 F



TEE SHIRT DBZ
OFFICIEL 99 F
(INEDIT EN FRANCE)

GOODIES

COMMANDE SUR PAPIER LIBRE

BOX 12 FIGURINES DBZ	190F
BOX 12 FIGURINES STREET	190F
POSTERS DBZ (38X52)	25F
RAMICARDS (X 10)	35F
CARTES SUPRISES (X35)	129F
FIGURINES SUPER BATTLE	TEL
" " VOLUME 1	99F
" " VOLUME 2	99F
" " VOLUME 3	99F
" " VOLUME 4	99F
" " VOLUME 5	99F
" " VOLUME 6	99F
" " VOLUME 7	99F
" " VOLUME 8	99F
" " VOLUME 9	99F
" " VOLUME 10	119F
PORTE CLEFS DBZ	49F
FIGURINES CARICATUREES 10 MODELS	39F
MANGAS DBZ 1 A 37 PIECE	35F

Toutes les Marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs.

BON DE COMMANDE à retourner;"ESPACE VIDEO"
68 avenue de la REPUBLIQUE 75011 PARIS
OU SUR PAPIER LIBRE

NOM ET PRENOM ____________________________________

*ADRESSE*____

*CODE POSTAL/VILLE*_____________*TEL*_____________

TITRE	TEE SHIRT	FILM VOLUME	QT	PRIX
	N°1(10/14ANS)			
	N°1(14/18ANS)			
	N°2(10/14ANS)			
	N°2(14/18ANS)			
FRAIS DE PORT 30 FRS JEUX +FILMS/ETRANGER 50 FRS				*

○ *CHEQUE* ○ *CARTE BLEUE* ○ *MANDAT*

CB *N°..DATE D'EXPIRATION..../..*

SIGNATURE;

CHEQUES LIBELLES À L'ORDRE DE "ESPACE VIDEO"

TOTAL: À PAYER *

Règlements non encaissés si les produits ne sont pas disponibles



BRAVEST KNIGHT ! YOUR QUEST AWAITS !

DRAGON'S LAIR

EDITEUR • SEGA
GENRE • DESSIN ANIME INTERACTIF
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • INFINIS



- Graphiquement, c'est plutôt réussi.
- La meilleure maniabilité des Dragon's Lair.
- Les sons, à mourir de rire.
- Le choix de la langue.



- C'est un genre, on aime ou on n'aime pas.
- Au niveau de l'interactivité, on fait mieux.
- Pour les fans de jeux d'action, le plus dur, c'est de ne pas s'endormir.



GRAPHISMES 15
Malgré la palette de couleurs du Mega CD, le dessin animé reste de bonne qualité.



ANIMATION 19
Peut-on souhaiter une meilleure animation pour un jeu vidéo que celle d'un dessin animé ? Sérieux ?



MANIABILITÉ 15
Ce Dragon's Lair-là possède de la meilleure maniabilité. La version 3DO peut aller dans la cave avec les rats.

SON/BRUITAGE 15
Peut-on souhaiter une meilleure animation pour un jeu vidéo que celle d'un dessin animé ? Sérieux ?

GLOBAL 87%



C'est avec les vieilles recettes que l'on prépare les meilleurs plats. Peut-être ! Quoi qu'il en soit, on se doutait qu'un jour ou l'autre Dragon's Lair débarquerait sur Mega CD. Après le CD-I Philips, la 3DO de Panasonic et le grille-tous-pains Seb, il ne manquait au rayon charcuterie que le Mega CD. Dans cette version, identique à 95 % à la version d'arcade, vous suivrez Dirk dans sa quête de la belle (oh ça oui !) Daphné, prisonnière du Roi Lézard et de son Dragon. Hormis la scène de départ (épée, haut, droite, droite), tous les autres niveaux seront choisis aléatoirement par le Mega CD. Cela pour dire qu'une fois le jeu fini, vous n'aurez pas forcément vu tous les niveaux. Premier dessin animé interactif des salles d'arcade, Dragon's Lair saura-t-il conquérir votre cœur et celui de la belle Daphné ? Le spectacle se poursuit en images.

Dragon



Tout commençait bien. Un trône, une boule de cristal, facile. Seulement, le sol disparaît, alors qu'est-ce qu'on fait ? Hein ? Eh bien, facile : droite, haut, droite, droite.

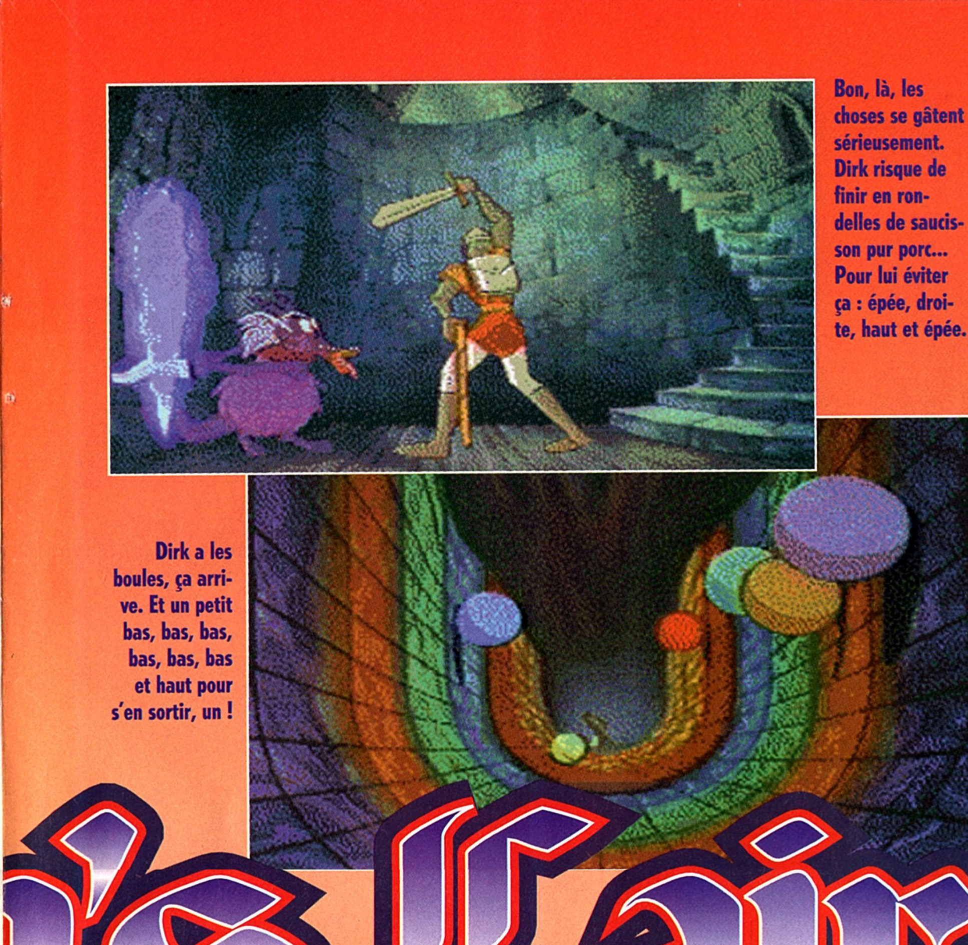


Un petit tour à cheval, un ! Vous avez raison, c'est la foire ici. Pour ne pas finir comme un pâté de campagne sur un mur, un seul moyen : gauche, droite, gauche, droite, droite, droite. Si le cheval se trouve à gauche lorsque vous commencez, c'est l'inverse !



Re-Dragon's Lair. Après les versions PC (Reel Magic), CD-I Philips et 3DO qui reprenaient le jeu d'arcade avec exactitude, et la version Super Nintendo qui se présentait sous la forme d'un jeu de plates-formes, voici Dragon's Lair Mega CD. Si vous n'avez jamais aimé Dragon's Lair, vous n'aimerez pas non plus cette version. Par contre, si le nom de Dragon's Lair sonne pour vous comme un mythe, l'occasion est alors venue de découvrir la légende. Cette version Mega CD est sans aucun doute la plus jouable de toutes les versions qui reprennent le jeu d'arcade. Pour une fois, les niveaux se passent avec une certaine aisance. Bien sûr, la palette de couleurs de la Megadrive ne rend pas le tout d'une beauté absolue, mais on retrouve le dessin animé qui avait eu tant de succès dans les salles d'arcade, et après tout, c'est ça qui compte. L'ambiance est là et ce n'est pas sans peine que l'on abandonne Dragon's Lair. Même si le système des haut, gauche, gauche, bas, bas, bas, gauche, haut, bas, droite... n'est pas génial, Dragon's Lair reste assez unique en son genre (avec Space Ace).

Sir T.S.R



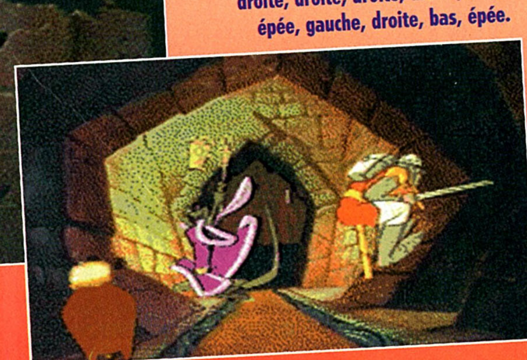
Bon, là, les choses se gâtent sérieusement. Dirk risque de finir en rondelles de saucisson pur porc... Pour lui éviter ça : épée, droite, haut et épée.

Dirk a les boules, ça arrive. Et un petit bas, bas, bas, bas, bas, bas et haut pour s'en sortir, un !

Batman serait mal dans ce cas-là. Pourtant, un : épée, gauche, gauche, épée, gauche, et on ne parle plus des chauves-souris. Facile !

Alors là, la galère commence. Le roi lézard, que Trazom appelle affectueusement "roi qui pue", est plutôt coriace. Alors c'est parti pour un : gauche, droite, droite, droite, droite, droite, haut, épée, gauche, droite, bas, épée.

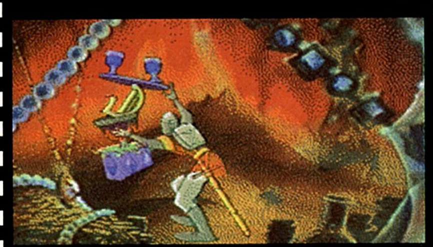
"Devinez qui est passé par là ?"



Le dragon



Petit tour d'horizon. À droite le dragon, à gauche la princesse Daphné.



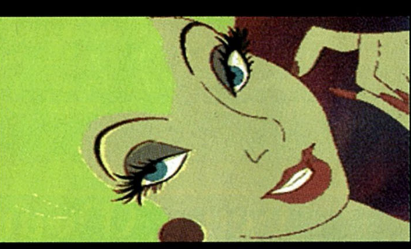
Surtout ne pas faire de bruit !



Si vous ne voulez pas finir en merguez grillée.



Et hop ! Voilà la princesse !



Pas de doute, c'est elle.



Pendant ce temps, Dirk se fait tout petit, petit, petit.

Dragon's Lair



Si je vous dis haut, épée, haut, épée, gauche, épée, vous me dites ?... Niveau suivant !



Tout aurait pu bien se passer. Mais ce niveau est entièrement dévoué à l'action. Soyez rapide, et faites : droite, haut, gauche, haut, droite, haut, épée, haut.



Ouah, la claque ! Difficile de se relever après un coup pareil ! Qui aurait cru que le Mega CD puisse être à la hauteur d'un jeu aussi mythique ? Aussi beau surtout ! Eh bien voilà, c'est fait, Sega s'est excellemment bien tiré de cette adaptation périlleuse. Même s'il est vrai que Dragon's Lair a ses fans et ses détracteurs, on ne peut rester insensible et indifférent devant une telle prouesse. Ceux qui possèdent un Méga CD se doivent de se le procurer ! À moins d'être archi allergique au fait de diriger non pas un sprite mais une "action", puisque faire le bon geste au bon moment prévaut ici. J'avoue qu'au bout de quelques minutes de jeu, on s'y fait très vite. Les plus réticents devraient, avant de se prononcer, essayer un tant soit peu. Ils pourraient vite changer d'avis. Et, pour ne pas gâcher, la maniabilité est cent fois meilleure que celle que nous connaissons sur 3DO ! Ce qui n'est pas une mince référence. Franchement, une très bonne surprise

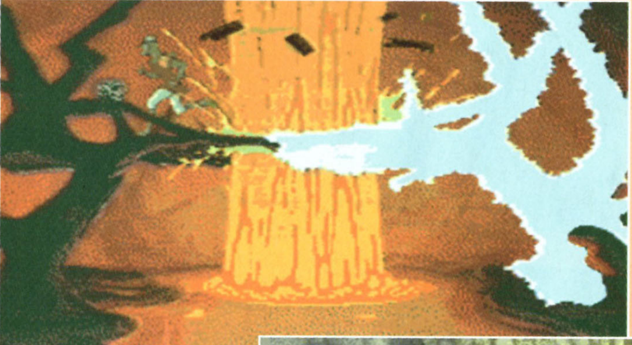
TRAZOM



Dure dure, la vie de chevalier !

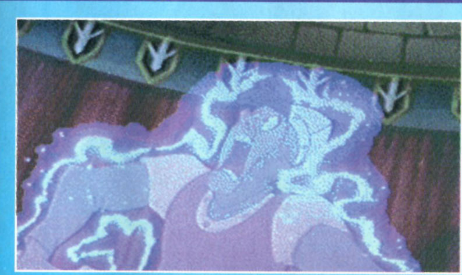
On en voit de toutes les couleurs. Y a même des armes qui volent. On se fait un petit épée, épée, épée, droite, épée, épée et le tour est joué !



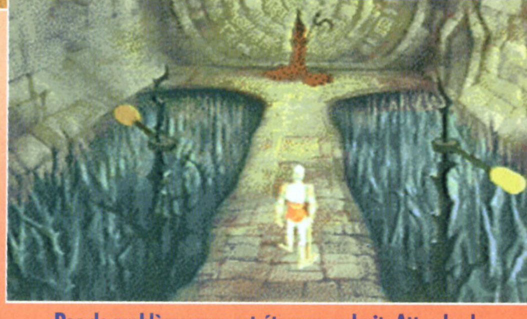


Pour voir vous aussi cette scène surréaliste, faites : haut, haut, gauche et c'est tout.

Heu... Mourir, ça fait mal ?







Pas de problème pour cet étrange endroit. Attendez la quatrième respiration de Dirk et faites : haut, épée et bas. Je vous avais dit que c'était facile.



CARTE D'ADHERENT

50 F

Seuls les adhérents peuvent acheter
VALABLE 1 AN
sans obligation d'achat

2, rue de la Salpétrière - **54000 NANCY - Tél. 83 39 59 49**

MEGADRIVE (Europe)

ALADDIN	355
COOL SPOT	349
DRAGON BALL Z (Jap.)	399
DRAGON'S REVENGE	345
DR ROBOTNIK	329
DUNE	329
ECCO THE DOLPHIN	319
ETERNAL CHAMPION	429
FIFA INTER SOCCER	335
GAUNTLET 4	349
JOHN MADDEN 94	389
LETHAL ENFORCER	459
LOTUS 2	349
MORTAL KOMBAT	369
NBA JAM	389
NHL HOCKEY 94	359
PGA EUROPEAN TOUR	359
PSG	389
SONIC 3	410
SONIC SPINBALL	325
STREET FIGHTER 2'	429
STREET OF RAGE 3 (Jap.)	349
SUB-TERRANIA	399
TURTLES TOURN. FIGHTER	355

Chaque trimestre, le catalogue gratuit de tous les articles disponibles.

MEGA CD (Europe)

ECCO LE DAUPHIN	349
GROUND ZERO TEXAS	375
JAGUAR XJ 220	349
JURASSIC PARK	319
LETHA ENFORCERS	399
MICROCOSM	355
NIGHTRAP	375
SILPHEED	355
SONIC CD	345

Tous nos jeux sont neufs

SUPER NINTENDO (Europe)

CLAYFIGHTER	379
COOL SPOT	349
CYBERNATOR	319
DESERT STRIKE	379
EQUINOX	379
FIFA SOCCER	369
FLASHBACK	349
JOHN MADDEN 94	349
LEMMINGS 2	379
LETHAL ENFORCERS	519
MIGHT ET MAGIC 2	459
MR NUTZ	329
NBA JAM	449
NHL HOCKEY 94	349
PSG	399
RAINBOW BELL ADVENTURE	369
RANMA 1/2	379
ROCK N ROLL RACING	349
SENSIBLE SOCCER	385
SKYBLAZER	349
SUPER BOMBERMAN	339
TERMINATOR 2 ARCADE	369
TOP GEAR 2	379
VIRTUAL SOCCER	379
WOFENSTEIN 3D	409
WWF ROYAL RUMBLE	439
YOUNG MERLIN	405

SUPER FAMICOM

ALCAHEST	459
ARDILIGHT FOOT	459
ASTRAL BOOT 2	529
BRAIN LORD	545
DESERT FIGHTER	519
DRAGONBALL Z3	415
FATAL FURY 2	509
FINAL FANTASY 6	659
FX TRAX	TEL
GHOST SWEEPER	529
GOEMON FIGHT 2	469
JOE ET MAC 3	479
KING OF DRAGONS	519
LEGEND OF GALA	459
LEMMINGS 2	TEL.
MACROSS	489
MEGAMIMENSEI 2	519
MUSCLE BOMBER	519
NINJA WARRIOR	479
RUSHING BEAT 3 SHURA	439
RANMAN 1/2 4	539
ROCKMAN SOCCER	509
SAILOR MOON R	589
SD GUNDAM	529
SLAM DUNK	529
SONIC BLASTMAN 2	529
SUPER BOMBERMAN 2	509
SUPER METROID	529
SKYBLAZER	459
TETRIS BATTLE GARDEN	529
WOLFENSTEIN 3D	529
WORLD WIDE SOCCER	519
YUYU HAKUSHO	529
ZERO 4 CHAMP	TEL.
ZOKU LEGEND OF BISHIN	459

ACCES. NINTENDO

ADAPT. SFX 60 Hz	99
X-TERMINATOR	229
ACTION PRO REPLAY	349
TRIBAL TAPE 6 JOUEURS	159
MANETTE SUPER 4	88

ACCES. MEGADRIVE

ADAPT. MEGAKEY 2	99
NITRO ADAPT. 2 UNIVERS.	119
MANETTE 6 BOUTONS	109
PRO CDX	349
ACTION PRO REPLAY	349
4 PLAYERS E.A.	249

LE Club 2, rue de la Salpétrière - **54000 NANCY**

CONSOLE	TITRE	PRIX
☐ Adhésion Club : **50 F**		
Frais de port : **30 F** (quelque soit le nombre de jeux)		
TOTAL A PAYER		

N° d'adhérent : ....

NOM : ....

PRENOM : ....

ADRESSE : ....

....

VILLE : ....

C.P. : .... TEL : ....

Règlement :

☐ CHEQUE ☐ MANDAT LETTRE

☐ CB N°

Exp. fin..../.... Signature

DocpaD

LA RUBRIQUE TECHNIQUE DE JOYPAD



Ici Docpad ! Ce mois-ci, pas de nouvelles consoles (je vous parle de la 3DO dans un dossier spécial quelque part dans ce numéro). Par contre, vous trouverez une super recette pour switcher votre Super Nintendo en 50-60 Hz avec plein de photos comme dans "Cuisine Actuelle"(un magazine que Tonton Steph achète toutes les semaines, car il cherche la recette ultime de la paëlla qui tue, écrivez-moi, on publiera la meilleure dans sa rubrique !). Le mois dernier, la saga des adaptateurs ne traitait que de la Super Nintendo. Les possesseurs de Megadrive vont pouvoir respirer, puisque la deuxième partie de ce dossier leur est consacrée. Padoc n° 3, c'est tipar !

LA FOLLE HISTOIRE DES ADAPTATEURS II

LA MEGADRIVE

Rappelons tout d'abord qu'il existe aujourd'hui plusieurs sortes de Megadrive dans le monde. On trouve la Megadrive japonaise (la première apparue il y a maintenant quatre ans), la Megadrive française (européenne en fait) et la Megadrive américaine (la Genesis). On reconnaît une Megadrive américaine entre mille grâce au nom qu'elle porte et qui est marqué dessus, facile ! Savez-vous, par contre, comment différencier une Megadrive française d'une Megadrive japonaise ? Elles portent le même nom, mais leurs couleurs changent : les liserés sur le capot de la Megadrive française sont blancs alors qu'ils sont bordeaux pour la Megadrive japonaise. Il fallait le savoir. Et maintenant, un peu d'histoire...

UN PEU D'HISTOIRE

Lorsque l'on se procurait une Megadrive japonaise en import, il y a quatre ans, le principal problème qui se posait était de savoir si la télé sur laquelle on allait la brancher était une "télé 50 Hz" ou une "télé 60 Hz". Toute une histoire ! Les consoles japonaises affichent des images en 60 Hz. Lorsque l'on en branche une sur une télé qui n'accepte pas le 60 Hz, il est impossible de jouer convenablement, car l'écran se met à faire défiler des images dans tous les sens sans aucune possibilité de discerner quoi que ce soit. Aujourd'hui, la plupart des nouveaux postes de télé acceptent le 60 Hz, mais ce n'était pas le cas il y a quatre ans et de nombreuses machines sont d'ailleurs reparties dans leur magasin d'origine. Si vous ne comprenez pas les trois dernières phrases, le "spécial fréquence" en encart vous intéressera. Mais revenons à nos Megadrive de l'époque ! Lorsque la Megadrive française put enfin sortir pour la modique somme de 1 290 francs, les pros de l'import commencèrent à se poser des questions : allait-on pouvoir jouer aux jeux japonais et américains sur une Megadrive française ? Et dans un premier temps, existait-il un problème de compatibilité physique entre les cartouches ? Pas vraiment, en fait !

LA PETITE ENCOCHE

Les cartouches américaines et françaises sont exactement de même forme, seules les japonaises diffèrent. Ces dernières sont arrondies sur les côtés et on distingue une petite encoche sur un seul côté. Cette encoche permet à un loquet se trouvant à l'intérieur de la Megadrive japonaise, de bloquer la cartouche et d'empêcher aux petits joueurs nippons de retirer la cartouche quand la console est allumée. En fait, on peut insérer indifféremment des cartouches japonaises, américaines et bien sûr françaises dans une Megadrive japonaise. C'est physiquement possible. Par contre, si vous possédez une Megadrive française, vous devrez découper les bords du

SWITCHER UNE MEGADRIVE

Switcher une Megadrive veut dire inclure un petit interrupteur permettant de faire passer la console indifféremment d'un système américain (ROM US, 60 Hz, NTSC) au système japonais (ROM Japon, 60 Hz, NTSC) ou au système européen (ROM Europe, 50 Hz, PAL). Plus besoin alors d'adaptateur. C'est possible, moyennant une petite transformation interne. Il faut donc ouvrir la console et utiliser un fer à souder. Sur le cliché, vous voyez une Megadrive japonaise switchée avec l'interrupteur placé au dos. J'ai caché la moitié du cœur de la console, car la manip est simple et secrète. Vous pouvez vous la faire réaliser dans certains points de vente import moyennant une centaine de francs (c'est très rapide). Si vous êtes sage, je vous prépare une petite fiche cuisine comme pour la Super Nintendo. Ecrivez-moi !





En haut, une Megadrive japonaise avec son liseret rouge bordeau et une cartouche japonaise à ses côtés. En bas, une Megadrive française et son liseret blanc avec la cartouche française.



Le programme du jeu se trouve dans la mémoire de la cartouche (la puce de droite). Le fameux DSP de Virtua Racing se trouve au milieu de cette cartouche désossée par Eprom le tueur.

port cartouche si vous voulez y insérer des cartouches américaines ou japonaises. Pendant quelques temps, les problèmes de compatibilité ne se bornaient qu'à découper un petit bout de plastique ou de mettre un tout petit adaptateur noir (physique). À Joypad, on testait aussi bien les cartouches japonaises que les cartouches françaises. On ne parlait pas en terme d'"import" ou d'"officiel", mais de jeu tout simplement. Puis vint Wonderboy III et les problèmes commencèrent. En fait, Sega se rendit compte qu'il valait mieux protéger les marchés mondiaux et certaines cartouches commencèrent à ne plus fonctionner.

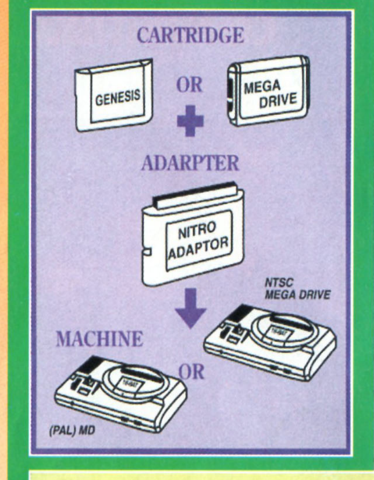
PROTECTION HARD OU SOFT ?

Contrairement à Nintendo (qui place des puces dans ses cartouches pour tester la nationalité), Sega se la joue beaucoup "plus professionnel" puisque toute protection est codée et placée dans le programme de la cartouche. On parle de protection soft. Ce qu'il faut savoir, c'est qu'un jeu tournant sur Megadrive est stocké sur un même support, qui est ensuite placé dans des cartouches de formes différentes pour des pays déterminés. En fait, toutes les cartouches d'un jeu sur Megadrive sont identiques à l'intérieur. Tout est codé dans la même cartouche. Jetez un coup d'œil à l'encart à ce sujet. Dans une même cartouche, se trouvent les textes et les titres en anglais et en japonais. Lorsqu'une cartouche détecte une console européenne, par exemple, elle fait défiler le texte ou affiche le titre en anglais. Si elle détecte une console japonaise, c'est au titre nippon auquel on a droit.

TETE DE ROM !

Mais au fait, comment une cartouche peut-elle détecter la nationalité d'une console ? C'est un petit programme placé dans sa mémoire qui fait le travail. En fait, ce programme test est placé en "boot" de programme, c'est-à-dire au tout début du programme du jeu. Ce dernier teste la ROM de la console (Read Only Memory, la mémoire morte de la console), c'est-à-dire le programme se trouvant au cœur de la Megadrive (microprocesseur) et qui la fait fonctionner. Si la ROM est américaine ou européenne, le test oriente le programme de jeu vers sa version anglaise. S'il s'agit d'une ROM japonaise, c'est le programme en japonais qui tournera. De même, si Sega le désire, des tests de protection peuvent être inclus dans le programme de la cartouche. Ces derniers ne peuvent tester une machine que selon deux critères : la fréquence de l'affichage et un test ROM. Voilà pourquoi, outre le fait de devoir afficher des titres en japonais ou en anglais, les programmes des cartouches testent soit la ROM, soit la fréquence (ou les deux parfois). Pour tester la fréquence, le programme-test est une boucle en boot (même les débutants en Basic peuvent comprendre) qui teste la fréquence de l'affichage. Ce test-boucle agira en conséquence selon qu'il aura détecté du 50 ou du 60

NITRO ADAPTOR 2 (FIRE)



SEGA 16-BIT UNIVERSAL CONVERTER

* DIP SWITCH setting for cartridge as bellows :

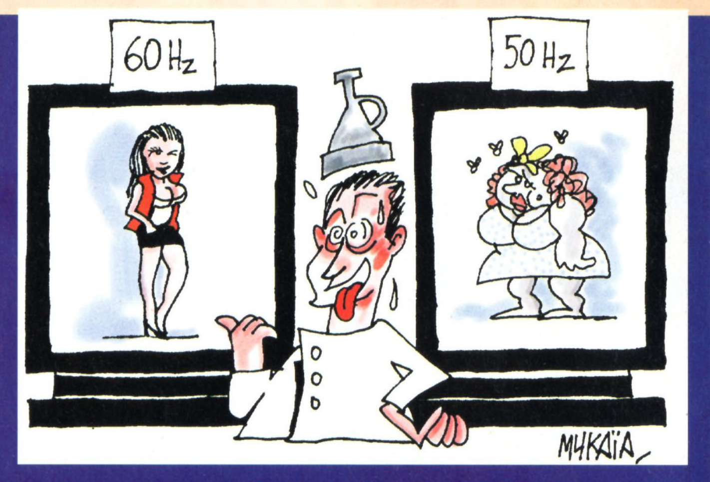
	SW1	SW2	SW3
PAL cartridge	OFF	OFF	OFF
BRAZIL cartridge	OFF	OFF	ON
USA cartridge	ON	OFF	ON
JAPAN cartridge	OFF	ON	ON

* If cartridge can not work, set SW1 to opposite side and try again !



50 HZ - 60 HZ : KÉSAKO, LA FRÉQUENCE ?

Pour comprendre ce que veulent dire 50 et 60 Hz, il faut d'abord connaître le fonctionnement d'un téléviseur. Les images s'affichent grâce au déplacement très rapide d'un spot lumineux qui balaye l'écran de gauche à droite et de bas en haut. Par des procédés complexes, le spot lumineux frappe une substance spéciale de l'écran et permet, par modulation du signal, d'afficher des couleurs. La qualité de l'image formée dépend de sa définition, c'est-à-dire du nombre de points selon lequel elle est analysée : en Europe, l'image est découpée en environ 500 000 points répartis sur 625 lignes (la future télé haute-définition, TV HD, portera ce nombre à deux millions répartis sur 1 250 lignes). De nos jours et en France donc (procédé PAL d'affichage en 50 Hz), le balayage découpe l'écran en 625 lignes. Le spot se déplace sur des lignes horizontales de gauche à droite 625 fois pour former une image. Un balayage complet s'effectue en 1/25e de secondes. Je résume : le spot balaye la totalité de l'écran 25 fois par seconde en y traçant 625 lignes. On parle de fréquence pour compter le nombre de balayages : en une seconde, 25 images se forment. On devrait parler de 25 Hz (25 balayages par seconde). Mais alors, pourquoi parle-t-on de 50 Hz et non de 25 Hz ? En réalité, le spot se déplace horizontalement d'abord selon les lignes paires pendant 1/50e de seconde, puis il parcout les lignes impaires pendant 1/50e. Ceci pour éviter le scintillement de l'image. Une image se forme donc en deux fois 1/50e de seconde, d'où la notion de 50 Hz. L'écran est toujours balayé 50 fois par seconde pour former 25 images par seconde. Et au fait, comment l'œil ne se rent-il pas compte de tous ces allers et venues ? C'est que la persistance rétinienne n'est que de 0,1 seconde. Sous ces 0,1 secondes, l'œil ne se rend compte de rien. Voilà pourquoi vous voyez des images animées de manière continue. Le système NTSC américain et japonais affiche les images en 60 Hz sur 525 lignes. Attention, je viens de vous parler des fréquences d'affichage et non d'alimentation des machines. On fait souvent la confusion à tort (car le courant du secteur aux États-Unis est aussi de 60 Hz, en Europe il est de 50 Hz).



LES JEUX CD SONT-ILS COMPATIBLES ENTRE EUX ?

Un seul mot : Pro CD X + + ! Avec cet adaptateur, vous n'aurez aucun problème ! Sorti d'abord sous sa forme Pro CD X, il permettait de lire des CD de toute nationalité sur n'importe quelle configuration de Megadrive et de Mega CD. Mais quelques jeux comme Graound Zero Texas tournaient avec des bugs graphiques. Avec la version + +, plus de problème, tout passe dans tous les sens possibles ! La configuration définitive est la suivante : une Megadrive 2 japonaise switchée, un Mega CD 2 japonais (ou européen, peu importe) et le Pro CD X, facile !

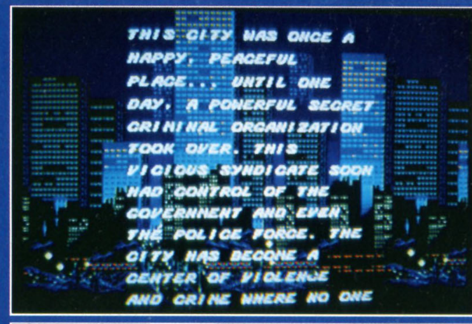


Après le reigne du Pro CDX, c'est au tour du CD+ Plus de permettre à tous les jeux CD de tourner sur n'importe quelle Mega CD. L'arme absolue à posséder obligatoirement.

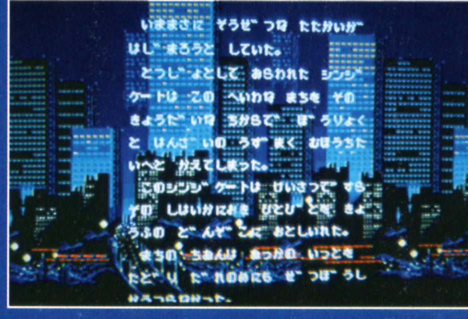
Hz. Cela permet à Sega de protéger des jeux pour les marchés PAL (Europe) et NTSC (reste du monde). Mais comment différencier une console américaine (ou sud-américaine) d'une console japonaise, les deux étant en 60 Hz ? Il suffit de tester la ROM tout simplement. Voilà pourquoi aujourd'hui, si vous insérez une cartouche Genesis d'un jeu Konami, par exemple, dans une console française, vous aurez droit à un beau message vous invitant à n'utiliser cette cartouche que sur une console Genesis. Le pire, c'est que si vous faites de même dans une console japonaise, le message sera identique car la cartouche testera la ROM de la console et non sa fréquence, voilà...

L'adaptateur bien sûr !

Et que faire contre ce fléau anti-import ? Un adaptateur bien sûr ! Le nombre de produits est nettement moins impressionnant pour la Megadrive que pour la Super Nintendo. Il existe bien sûr le sempiternel Action Replay qui permet d'entrer des codes pour jouer avec des vies infinies (et sa version Pro permettant de chercher ces codes). Ce petit appareil joue aussi le rôle d'adaptateur. Depuis l'arrivée des premiers jeux protégés, plusieurs marques complètement inconnues se sont disputé le marché import sur Megadrive, mais c'est sans conteste possible le Nitro Adaptor 2 qui emporte la palme du meilleur adaptateur sur Megadrive. Je ne peux que trop vous conseiller de vous le procurer. Il coûte 149 francs et permet de jouer à des jeux de toute nationalité sur des machines de toute nationalité. Des petits switchs sont placés au dos de cet adaptateur et vous n'avez qu'à suivre le mode d'emploi qui propose des positions pour chaque pays concerné. C'est la marque Fire qui distribue ce produit, que vous pouvez trouver dans toutes les boutiques import. Avec cet adaptateur, vous pourrez faire marcher tous les jeux Megadrive sur n'importe quelle Megadrive. Une fois de plus donc, pas la peine de dresser une liste des titres qui fonctionnent ou non avec tel ou tel adaptateur, le Nitro 2 fait tout passer, je vous le dis ! Voilà, le dossier adaptateur s'achève ici provisoirement car je vous tiendrai au courant au jour le jour des nouveaux adaptateurs à sortir. Maintenant, vous savez comment fonctionne un adaptateur sur Super Nintendo et sur Megadrive, vous savez ce que veut dire 50 Hz, 60 Hz et également ce que signifie "tester la ROM" d'une machine. Si ce n'est pas le cas, recommencez à lire les deux articles et cessez de ne regarder que les images, il y a des phrases entre les images, il faut les lire...



Regardez bien le titre de ce jeu, là sur la gauche : il est écrit en anglais. Vous venez d'insérer une cartouche de Street of Rage dans une Genesis ou une Megadrive française.



Eh là, hop !, vous venez d'insérer la même cartouche mais dans une console japonaise. Vous avez compris : dans la même cartouche se trouve le jeu en japonais et le jeu en anglais.

TOUS LES CHEMINS MENENT À LA ROM

Comme je vous l'explique dans le dossier, le programme du jeu situé dans la mémoire de la cartouche possède un petit sous-programme au début (le boot) qui teste la ROM de la console dans laquelle on insère la cartouche. ROM veut dire "Read Only Memory" : c'est la mémoire de la console, mémoire que l'on ne peut plus modifier. C'est le programme situé au cœur du microprocesseur et qui fait fonctionner la console. Le petit programme teste la nationalité de la console et lance le jeu en conséquence. C'est ainsi qu'une cartouche de Street of Rage fera apparaître un titre japonais sur une console japonaise et un titre anglais sur une console américaine (ou européenne). Les clichés ont été réalisés avec la même cartouche sur deux consoles différentes. Une seule sorte de cartouche est donc distribuée par Sega dans le monde entier, et son programme teste la nationalité de la ROM pour savoir quelle version lancer. Tester la fréquence ne servirait à rien, car les consoles Genesis et Megadrive japonaise tournent à la même fréquence. Compris ?



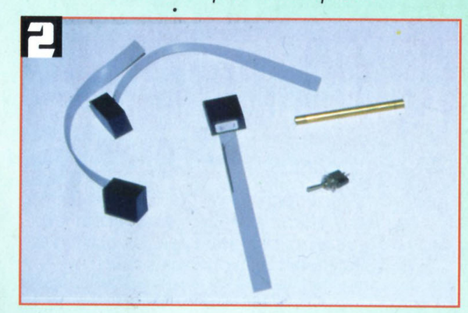
COMMENT TRANSFORMER SA SUPER NINTENDO 50 HZ EN 60 HZ ?

Je vous parlais le mois dernier des adaptateurs sur Super Nintendo. Le but était, pour la plupart d'entre eux, de faire passer des jeux japonais et américains sur une console française. On pouvait ainsi jouer à des jeux avant qu'ils ne sortent en France. Le problème de la Super Nintendo française est que l'affichage des jeux se fait en 50 Hz (cf. explication en encart). Résultat : une barre noire en haut et en bas, un écran de jeu plus petit et un ralentissement de l'action par rapport au même jeu affiché en 60 Hz sur une console NTSC. Comment faire pour jouer à un jeu import sur une console française tout en gardant les avantages du 60 Hz ? Il suffit de "switcher" la console, c'est-à-dire de lui faire subir une petite série de transformations aboutissant à un interrupteur permettant de passer librement du 50 au 60 Hz sur la même console. Cela ne permettra malheureusement pas de faire passer des jeux protégés en fréquence sans adaptateur, mais cela de jouer en 60 Hz à des jeux officiels ou non. De nombreux magasins (notamment en vente par correspondance) proposent des kits permettant de modifier vous-même votre console. Souvent, il est possible de donner votre console à modifier moyennant 100 francs de plus, la plupart des kits étant à 300 francs. Nous vous donnons la méthode pour modifier votre Super Nintendo 50 Hz en Super Nintendo 50-60 Hz. Pour passer d'un affichage à l'autre, il vous suffira d'utiliser un interrupteur.

1

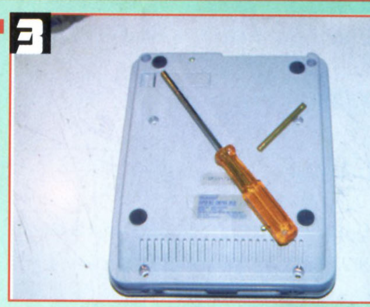
Vous devez vous munir d'un fer à souder (panne de 0,5), d'une bobine de fil à souder, d'une pince coupante, d'un tournevis cruciforme, de petits tournevis et aussi d'une perceuse (mèche 5 mm).

2



Vous devez aussi posséder le kit vendu par Game World, le tube de cuivre fourni avec le kit et un petit interrupteur.

3



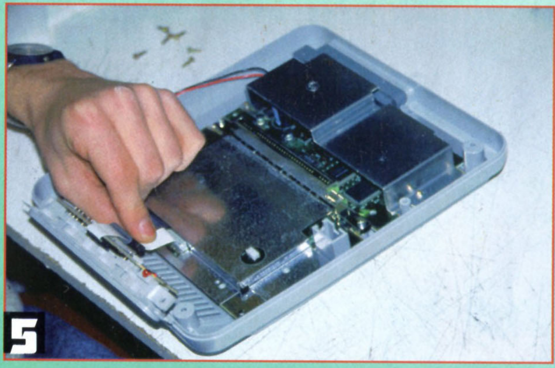
Il faut commencer par dévisser, les vis ne sont pas les mêmes que celles que l'on connaît en France. Aucun tournevis français ne peut ouvrir une Super Nintendo (sauf par celui créé par Eprom). Vous devez donc utiliser le tube en cuivre en le mettant sur la mèche de la perceuse. Servez-vous en comme tournevis en appuyant dessus.

4



Retirez avec précaution le capot de la console ainsi que l'éjecteur de cartouche en notant la position du ressort (vous aurez à le replacer tout à l'heure).

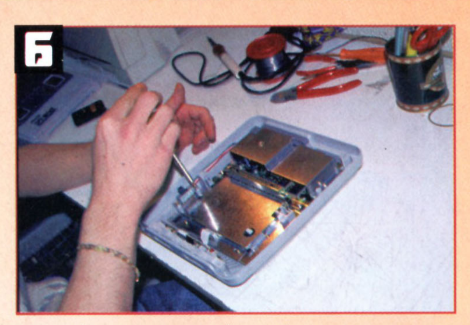
5



Enlevez le connecteur de branchement des joypad, et avec le tournevis, enlevez les deux vis cruciformes à gauche qui tiennent l'interrupteur (câble rouge et noir).

AVERTISSEMENT

Je vous préviens : ce n'est pas parce que je mets des photos d'une Super Nintendo en pleine opération chirurgicale, que je vous oblige à le faire. Vous êtes libre. Certains vont se plaindre que ça ne marche pas, qu'on est des saboteurs de consoles. Si possible, faites réaliser cette opération par un technicien et rappelez-vous qu'en ouvrant votre console, vous perdrez la garantie du constructeur.



Avec le tournevis, enlevez les quatre vis cruciformes maintenant le blindage en métal sous lequel se trouve le cœur de la console.

Enlevez délicatement ce blindage tout en commençant à faire chauffer le fer à souder.

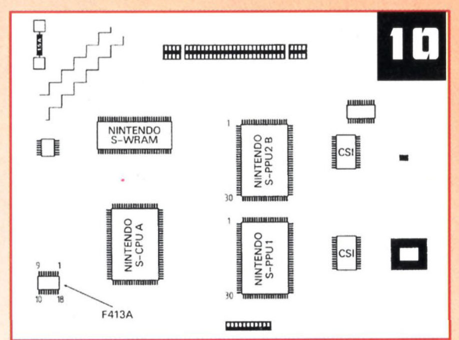




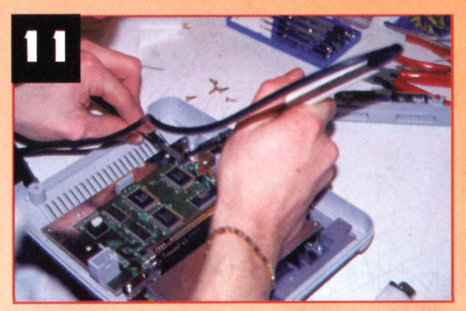
Prenez le turbo kit, câblage vers le haut et dos plastique face à vous (un point blanc indique le fil 1). Dénudez 1 mm du bout de chaque câble avec un cutter par exemple. Utilisez le cutter pour désolidariser le câble 2 du 3, le 3 du 4, le 4 du 5, le 5 du 6, le 6 du 7. On laisse ensemble le 1-2 et le 7-8. Désolidarisez jusqu'au milieu du câble.



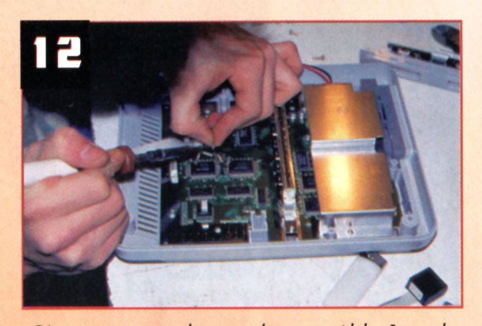
Mettez un peu de soudure sur le bout des huit câbles.



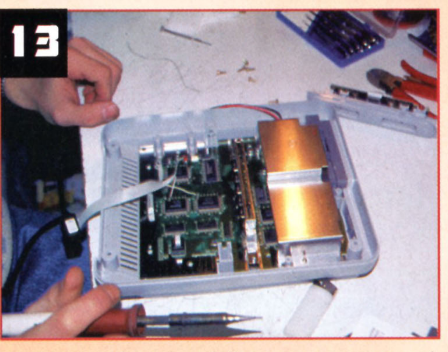
Regardez maintenant bien le schéma fourni avec le kit et comparez avec le cœur de votre console. Observez bien les positions des divers microprocesseurs.



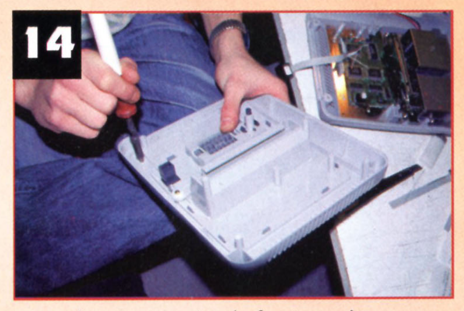
Désoudez et soulevez délicatement les pattes suivantes (avec le fer et un cutter) : la patte 10 de la puce F413, la patte 30 de la puce S-PPU2B, la patte 24 de la puce S-PPU1. Ne vous trompez pas de patte, comptez-les avant.



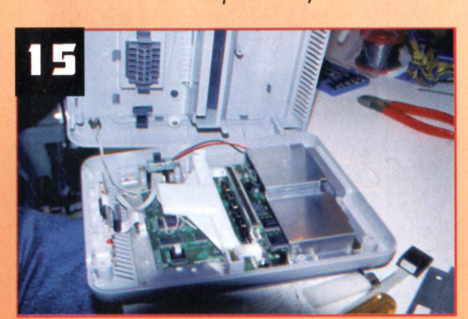
C'est parti pour les soudures : câble 1 sur la patte 8 du F413A, câble 2 sur la patte 9 du F413A, câble 3 sous la patte 10 du F413A (la patte doit rester libre), câble 4 sur la patte 9 du F413A, câble 4 sur la patte 18 du F413A, câble 5 sur la patte 30 du S-PPU2B (soudure en l'air), câble 6 sur la patte 24 du S-PPU1 (soudure en l'air), câbles 7 et 8 sur les pattes du sélecteur (côté sans importance).



Voilà, c'est fini, il va falloir maintenant installer l'interrupteur et remonter la console



Avec la perceuse (ou le fer à souder comme sur le cliché), percez un trou pour y placer l'interrupteur. Placez-le où bon vous semble, mais nous vous conseillons en bas à gauche sur la face supérieure de la console.



Installez l'interrupteur, vissez la bague à l'extérieur. Réinstallez le blindage en vérifiant bien que le câblage du kit sorte correctement devant, sans plier les câbles. Mettez des points de colle sur les câbles les plus fragiles de la carte avant de remettre le blindage. Ne touchez en aucun cas le câblage kit avec les vis, c'est très important. Réinstallez l'éjecteur de cartouche blanc en faisant attention au sens du ressort. Remettez le connecteur de joypad. Bref, remontez tout !



Avant de refermer, vérifiez que votre console marche et que le Turbo Kit fonctionne en branchant votre console. Si ça ne fonctionne pas, vérifiez toutes les actions précédentes et vérifiez que les soudures ont été faites proprement.



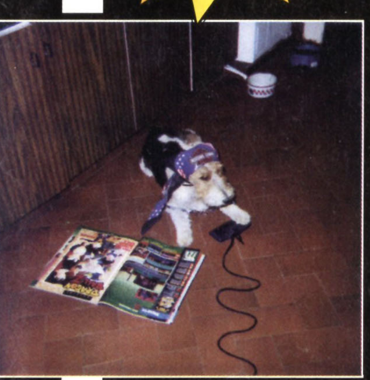
Et voilà ! Votre console est en pleine forme et prête à afficher les jeux soit en 50 Hz, soit en 60 Hz. Il suffit de switcher le petit interrupteur placé en bas à gauche. Facile, non ?

UN GRAND MERCI À BRUNO

CONCOURS DE PHOTOS



C'est un scandale, le manque de place m'a contraint à n'utiliser qu'une demi-page. Voilà pourquoi je ne vais pas trop m'étendre. Continuez à m'envoyer vos photos délires et vous deviendrez célèbre. Voilà, c'est tout !



LE GAGNANT DU MOIS EST UN CHIEN

Eh oui, les chiens aussi lisent Joypad. Celui-ci est un fan de jeux NEC et adore lire les dossiers Dragon Ball Z. Bravo à Joe le chien (merci de nous dire son nom la prochaine fois) et à son maître Nicolas Magnier (Besny-Loisy). Il gagne une carte NEC.

LA GAME BOY AU PAYS DES HAMBURGERS, LE RETOUR !

Chose promise, chose due, voici la suite des aventures de la Game Boy au fast-food. Peut-être que Vincent Santil est en train de nous préparer une nouvelle surprise pour le mois prochain...











CES GENS QUI LISENT JOYPAD

Guillaume Lafont a un frère et il adore lui faire des blagues. Alors voilà la photo de son frère pris en flagrant délit... Dommage pour lui, car tout le monde connaît son nom maintenant. Je suis sympa, je ne dis pas où il habite.

Vous voulez passer dans JOYPAD et gagner des cartouches de jeux ? Facile, voici l'adresse :
JOYPAD, Immeuble Omega
Concours photos qui tuent (Olivier)
10, rue Thierry Le Luron
92300 Levallois-Perret

Vos Intérêts Sont en Jeux !

A la question, sommes nous N°1...?
La réponse est (Plus que jamais) OUI...!

DOCK GAMES	LYON	7, cours Gambetta — Tél : 78-60-33-60
DOCK GAMES	BORDEAUX	4, rue du Pas St Georges — Tél : 56-01-13-19
DOCK GAMES	ANGERS	41, rue Boisnet — Tél : 41-87-59-14
DOCK GAMES	GRENOBLE	17, Av Félix Viallet — Tél : 76-47-14-25
DOCK GAMES	ANGOULEME	7, rue Beaulieu — Tél : 45-94-43-15
DOCK GAMES	NIORT	Galerie Sainte Marthe — Tél : 49-77-05-13
DOCK GAMES	POITIERS	6, rue Claveurier — Tél : 49-37-00-80
DOCK GAMES	VALENCE	1, Cité Chabert (Pl de la république) — Tél : 75-56-72-90
DOCK GAMES	St BRIEUC	13, rue de Rohan — Tél : 96-62-33-13
DOCK GAMES	TOURS	5, rue Auguste Comte — Tél : 47-20-42-30
DOCK GAMES	BRIVE-la-Gaillarde	Place de la Halle — Tél : 55-17-10-59
DOCK GAMES	St ETIENNE	4, rue Georges Tessier — Tél : 77-41-84-79
DOCK GAMES	St-Laurent du Var NICE	380, Av du Gle De Gaulle — Tél : 92-12-87-30
DOCK GAMES	MONTPELLIER	15, rue Four des Flammes — Tél : 67-60-39-26
DOCK GAMES	CHAMBERY	200, Av Pierre Lanfrey — Tél : 79-69-54-50
DOCK GAMES	BAYONNE	28, rue Pannecau — Tél : 59-59-41-61
DOCK GAMES	ORLEANS	103, rue Bannier — Tél : 38-77-98-30
DOCK GAMES	STRASBOURG	5, Place Clément — Tél : 88-22-54-81
DOCK GAMES	LIMOGES	63, rue Adrien Dubouché — Tél : 55-79-32-94

Pour les appels de Paris vers la Province, composez le 16 avant le numéro

Ouvertures Prochaines — Et Bientôt peut être Vous ...! Dans votre Ville.

DOCK GAMES	AVIGNON	DOCK GAMES	CHALON S/SAONE
DOCK GAMES	TOULOUSE	DOCK GAMES	ANNECY

DOCK GAMES

Premier Groupement Français de Magasins Indépendants Spécialisés dans les Jeux Vidéo

Occasions - Neufs - Imports

23.Ouvertures - 0.Fermeture

Tout le Monde ne peut pas en dire autant...!

Dans les Affaires il faut être Sérieux, pour Réussir, il faut être le Meilleur.

Si vous êtes SERIEUX, DOCK GAMES vous aidera à devenir le MEILLEUR.

Il n'y aura pas de la place pour tout le monde, et ça ne sera pas Gratuit, soyons sérieux...!

Si vous avez en projet l'ouverture d'un magasin de jeux vidéo
Contactez nous au 45-94-74-20 (province)

Toutes allusions ou ressemblances avec des magasins existants ou ayant existé est parfaitement impossible, DOCK GAMES est une Oeuvre Originale

EXCLUSIF

OVERGAME MACHINE™ CX



LA PLUS PETITE CONSOLE D'ARCADE DU MONDE !

Le moins que l'on puisse dire, c'est que c'est une véritable petite révolution qui nous tombe dessus, ce mois-ci, avec l'arrivée de la toute dernière console d'arcade alias OverGame Machine CX. Son fonctionnement est maintenant entièrement au point et permet de faire passer 100 % des cartes Jamma, mais vous en saurez plus dans un instant. Et pour finir, vous avez droit, comme promis, à la suite des coups pour Virtua Fighter de Sega. Profitez-en bien et rendez-vous au prochain numéro avec le test complet de Daytona US de Sega...

Julien alias Le Géant Vert Jr.



Tada ! La voici, la voilà, l'Overgame Machine Compact Extender. Admirez-la bien, elle est unique dans le monde, elle est "Made in France" et on en est fier.

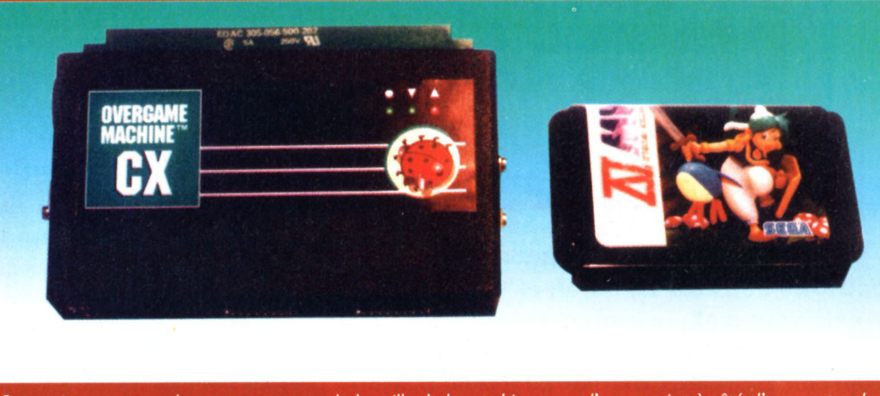
Depuis décembre 1992, avec l'Arcade Machine, puis l'Arcade System, et après l'Overgame Machine, on peut dire que les différentes "consoles d'arcade" ont défilé sous nos yeux. Au fur et à mesure, ces boîtiers bizarres se branchant sur de drôles de cartes se sont montrés de plus en plus performants.

Il faut savoir que pour tout ce qui touche à la technologie arcade, c'est très aléatoire. Les réglages paraissent très compliqués avec ces machines, mais c'est parce qu'il y a des contraintes sur les téléviseurs qui n'existent absolument pas sur les moniteurs en arcade. De plus, il faut s'imaginer que chaque carte est presque une console à part entière. C'est donc une technologie différente pour chaque carte et il faut que la console d'arcade s'adapte à ces changements constants.



La société Capcom a été la première à mettre ses jeux dans des sortes de coffrets pour les protéger d'une quelconque agression (par exemple, le coca du copain un peu maladroit sur les bords).

Avec l'OverGame Machine CX, c'est-à-dire l'Overgame Machine Compact Extender, les inventeurs de la première Overgame ont réussi à mettre au point une puce électronique qui détecte les bons paramètres nécessaires pour que la carte puisse passer sans aucun problème sur votre téléviseur ou votre moniteur. De plus, vous n'avez aucune opération complexe à effectuer pour que la machine se positionne correctement. Par exemple, vous venez d'acquérir une nouvelle carte et vous vous empressez de tout brancher comme il se doit. À ce moment-là, deux cas peuvent se présenter : soit ça fonctionne, soit c'est pas bon. Si le jeu n'a pas de son, bougez alors le switch du réglage du son, et hop, le son marche. Idem pour la vidéo, il suffit de basculer un switch sur la console pour qu'elle calcule elle-même, en une fraction de seconde, la bonne attitude à prendre avec votre nouvelle carte. C'est-y pas merveilleux ? À l'origine de ce bouleversement : un système de mise au point entièrement automatique de la synchro de la vidéo et du son, ainsi qu'un réglage du balayage de



Pour mieux vous rendre compte encore de la taille de la machine, nous l'avons mise à côté d'une cartouche Megadrive japonaise.

l'image. D'ailleurs, soit dit en passant, c'est un système breveté et protégé mondialement, c'est pas du bricolage.
Mais parlons plus précisement de cette nouvelle machine. Au point de vue dimension, c'est tout à fait clair : elle tient dans la main ! Pour être précis, elle mesure 15 cm de long pour 9,5 cm de large et 3,5 cm d'épaisseur. Bien sûr, il y a l'autre côté de la médaille qui est l'alimentation. Le boîtier d'alimentation est aussi gros que l'ancienne Overgame Machine. Par contre, il est loin d'être gênant étant donné que vous pouvez très bien le caser dans un coin et ne plus jamais y toucher, sauf pour allumer la console bien sûr. En fait, vous branchez l'aimentation sur le secteur puis vous reliez ce boîtier à la console que vous placez sur la carte ; il ne vous reste plus qu'à brancher la "Péritel" sur la télé et à connecter vos manettes Néo Géo. Les concepteurs de la machine ont fermement tenu à conserver le principe d'une utilisation simpliste de la console, c'est pourquoi tout se passe sur la console même. Par contre, par souci de sécurité pour les futurs utilisateurs, il n'y a plus aucune connexion à nu. Par exemple, le câble qui reliait la console à la carte à été enlevé étant donné que la console est directement placée sur la carte. D'autre part, il y a toujours la prise pour pouvoir jouer à des jeux six boutons dans le genre de Street Fighter 2 ou Mortal Kombat. Et pour finir la description de la bête, vous avez à votre disposition un bouton pour les crédits de tous les joueurs et un bouton pour activer le test mode de la carte. Ce dernier vous permet de configurer le jeu par tous les paramètres possibles et imaginables.

Mais je vous vois venir avec vos gros sabots, il ne suffit pas d'avoir la meilleure machine du genre dans le monde, si on n'a pas un seul jeu. Car il est vrai que les jeux sont parfois hors de prix pour des particuliers, à moins de s'appeler Crésus. Toujours est-il que si vous vous débrouillez bien, il est possible de trouver de bons jeux à moins de 1 000 francs, voire même moins de 500 francs. Et pour ceux qui savent se débrouiller, vous avez à votre disposition le 3615 OVERGAME qui est un véritable marché de cartes Jamma fait pour vous. En plus de cela, pour vous tenir au courant, vous pouvez demander à Game Zone (le distributeur de l'Overgame Machine CX) de vous envoyer GRATUITEMENT pour le moment l'Overgame Tribune qui paraît en ce moment tous les deux mois. Vous y trouverez toutes les news internationnales du monde de l'arcade. Alors profitez-en pendant qu'il en est encore temps !

En général, une carte Jamma se présente sous cette forme. L'Overgame CX s'adapte très bien sur la carte. Mais pour les maladroits que nous sommes, les futures cartes seront fournies avec des protections en plexiglas.

Ah oui, j'allais oublier de vous préciser quelque chose d'assez important tout de même, son prix. À partir d'aujourd'hui et jusqu'au 10 juin 1994, l'Overgame Machine CX est disponible à 1 490 francs. Bénéficiant d'une offre de lancement. Tous les connecteurs sont fournis pour son fonctionnement sauf les manettes. Mais il devrait bientôt y avoir des manettes spéciales, et surtout moins chères que les manettes Néo Géo.
Par contre, elle sera ensuite au prix de 1 590 francs. Alors, si vous voulez en commander une, téléphonez à ce numéro : 49.23.64.33. Et si vous êtes un revendeur intéressé par ce produit, adressez-vous à ce numéro de fax : 43.84.36.61.

LES COORDONNÉES QU'IL VOUS FAUT :

THE GAME ZONE
BP 162
75523 PARIS CEDEX 11
TÉL. : 49.23.64.33
FAX : 47.00.95.08

MINITEL : 3615 GAME ZONE
3615 OVERGAME
ET SI VOUS CHERCHEZ UNE CARTE JAMMA :
3615 OVERGAME



Virtua Fighter

Comme promis le mois dernier, nous vous offrons ce mois-ci la suite et la fin des coups de Virtua Fighter de Sega. Il s'agit ici des pouvoirs de Lau, Pai, Sarah et Wolf. Je ne sais pas si cela vous a plu le mois dernier ; en tout cas, voici les restes des festivités pour que vous appreniez à mieux manier ce jeu de baston d'une nouvelle génération. À vos manettes !

LES CONSEILS DE MERE-GRAND POUR DÉFONCER LES KUNG FU MASQUÉS

1) Comment gagner un match ?
Il faut être le premier joueur à gagner trois sets.

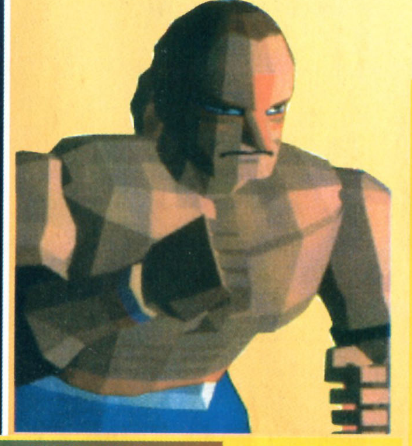
2) Comment gagner un set ?
Soit par K.O., soit avec un "Ring Out", ou avec la fin du temps réglementaire (trente secondes).

3) Comment faire un K.O. ?
Bastonnez votre adversaire jusqu'à ce qu'il n'ait plus de vie.

4) Comment provoquer un "Ring Out" ?
Il suffit de projetter votre adversaire en dehors du ring.

5) Comment atteindre la fin du temps de combat ?
Il faut rester en vie pendant les trente secondes du match et être celui des deux combattants qui est en meilleure forme.

Av = Avant
Ar = Arrière
H = Haut
B = Bas
P = Punch
K = Kick
D = Defence



WOLF

Nom : Wolf Hawkfield
Pays : Canada
Age : 27
Job : Catcheur

POSITION DEBOUT
Clothesline : Av, Av + P
Dashing shoulder : Ar, Av +P
Knee : Av + K
Uppercut : Diagonale B/Av, K

PROJECTIONS
Backfall : D + P
Crotch throw : Av + P
Grab legs & spin : Ar, B, Av + P
Grab arms & suplex : Diagonale Ar/B + PKD (les trois boutons en même temps)

POSITION DE DOS
Suplex : D + P

COMBOS
Single Punch & Roundhouse : P, K
Running Punches : P, P, P

PAI

Nom : Pai Chan
Pays : Hong-Kong
Age : 18
Job : Actrice de film d'action

POSITION DEBOUT
Punch on the ground : Diagonale B/Av + P
Crescent Kick : D + P
Sweep : B, D + P
Heel Kick : B, Ar + K
Backflip : Diagonale Ar/H
Kickflip : Diagonale Ar/H + K

PROJECTIONS
Twist Wrist : D + P
Jump into them : Ar, Av + P
Grab head : Av, B + P
Triple Punch on Ground : Av, Av + P & K
Grab ans attack : Ar + P

COMBOS
Single Punch & heel kick : P, K
Double Punch & RoundHouse : P, P, K
Triple punch & Sweep : P, P, P, B +K
Triple punch & Spinning crescent : P, P, P, K
Running Punches : P, P, P

SARAH

Nom : Sarah Bryant
Pays : États-Unis
Age : 20
Job : Etudiante

POSITION DEBOUT
Elbow : Av + P
Knee : Av + K
Lunging Knee : Av, Av + K
Snap Kick : B + K
High snap kick : Diagonale B/Av + K
Triple Kick : Maintenir Diagonale B/Av, K, K, K
Crouchning Sidekick : B, D + K
Backflip : Diagonale Ar/H
Kickflip : Diagonale Ar/H + K
Double Footed kick : Maintenir D et faire K

PROJECTIONS
Suplex : D + P
Jumping clothesline : Av, Av + P

POSITION DE DOS
Torso takedown : D + P

COMBOS
Single Punch & Roundhouse : P,K
Double punch & High roundhouse : P, P, K
Double punch & Low roundhouse : P, P, B + K
Triple punch & Knee : P, P, P, K
Running Punches : P, P, P
Elbow & Hopping knee : Av + P, K

LAU

Nom : Lau Chan
Pays : Chine
Age : 53
Job : Cuisinier

POSITION DEBOUT
Elbow : Av + P
Crescent Kick : D + K
Knife Hand : Diagonale B/Av, P
Sweep : B, D + K
Heel Kick : B, Ar + K
Backflip : Diagonale Ar/H
Kickflip : Diagonale Ar/H + K
Double Pounce : H + P, P

PROJECTIONS
Flip across shoulders : D + P
Shoulder Drop : Ar + P
Face Slam : Ar, Av + P

COMBOS
Single Punch & Heel Kick : P, K
Double Punch & Heel Kick : P, P, K
Triple Punch & Sweep : P, P, P, B + K
Triple Punch & Spinning Crescent : P, P, P, K
Running Punches : P, P, P
Knife, Single Punch & Roundhouse : Diagonale B/Av + P, P, K
Knife, Double Punch & Spinning Crescent : Diagonale B/Av + P, P, P, K
Punches, Heel Kick (doit toucher), Knife, Punches, Crescent : P, P, K, P, P, P, K

LA CONCLUSION DE MERE-GRAND AUX KUNG FU EN HERBES :

Pour la deuxième fois consécutive, vous avez bénéficié d'un guide sur un jeu de baston en arcade. Avant toute chose, on aimerait tous savoir, surtout moi, si cela vous plaît et si vous désirez que nous réitérions ce type opération sur d'autres jeux. D'ailleurs, n'hésitez pas à nous faire des propositions et des commentaires par courrier. Salut, et à la prochaine…

LES ASTUCES
DE TONTON STÉPHANE





Quel est ce petit rayon de soleil qui pointe à ma fenêtre? Serait-ce un avant-goût des vacances ? Hummm, en tout cas cela se ressent à la rédac, on aperçoit une certaine transformation sur certains personnages. Tenez, par exemple TSR se prend pour Louis XVI (dit aussi "roi soleil") et avance dans les couloirs de nos nouveaux locaux en s'écriant "oyé, vils gueux! ". Olivier, quant à lui, reste modeste, égal à lui-même, et ne commence qu'une simple grève du rasoir (il faut dire qu'il a pas l'sou en c'moment) et depuis qu'il sait que l'on peut recycler la peau des poissons pour en faire du cuir, il a décidé de se faire un peu de thunes en récupérant ses poils de barbe pour faire des manteaux en simili vison (c'est pour pas gâcher !). Pour ce qui est de notre Traz national, il ne dit plus rien, il n'émet plus un seul borborygme ni même un petit "bidibulle" (petit cri de Traz indiquant l'ouverture de la chasse aux trazomettes, ou plus communément appelé "cri de rut"), car il se remet doucement de la perte d'un personnage rare. Mais malgré tous ces petits contretemps, les astuces sont toujours au rendez-vous. Alors régalez-vous et rendez-vous le mois prochain !

STEF

JOYPAD, Trucs/Astuces
10, rue T. Le Luron
92592 Levallois-Perret Cedex

ATTENTION!

On vient de déménager, et en conséquence, on a une NOUVELLE ADRESSE! Et c'est bien rue Thierry Le Luron, c'est pas une blague, ça existe vraiment. Ayez l'amabilité de rayer l'ancienne adresse de vos tablettes et de noter la nouvelle.
C'est là que désormais vous pourrez nous envoyer tous les tips, cheats, et tricks (en français: bouts, duperies et ruses) que vous trouvez sur vos jeux favoris. On vous rappelle l'adresse au cas où vous l'auriez oubliée en quelques lignes:

JOYPAD
Les astuces de "Le brave Stef"
10, rue Thierry Le Luron
92592 Levallois-Perret Cedex

super famicom

SUPER PUTTY

Pour avoir des vies infinies, commencez à jouer (à n'importe quel niveau), appuyez sur Start pour faire une pause, puis avec la première manette faites : R, A, L, L et Y (le mot RALLY), l'écran se mettra alors à scroller vers la gauche puis reviendra à sa position initiale, cela confirmera le bon fonctionnement de l'astuce.

master system

JUNGLE BOOK

Pour obtenir le stage Select, attendez que le logo DISNEY apparaisse, faites alors la manip. suivante : haut, bas, haut, bas, gauche, droite et start, c'est tout !

super famicom

MEGAMAN X

C2B9-3404 : Vies infinies
C9B3-4769 : Armes infinies
D58A-1FBC: Très grands sauts.



megadrive

JAMES POND 3

Allez dans le menu des passwords. Entrez les codes suivants : FROMAGE ROUGE, SOURIS JAUNE, CHAT VERT, CHIEN BLEU, LIVRE ROUGE. Maintenant, cliquez sur l'icône de la porte, et toutes les routes de la carte vous seront ouvertes. Allez au menu "options" sur l'écran titre et appuyez sur GAUCHE, B et START en même temps. Voici le stage Select !



game boy

TINY TOONS II

Sur la page de présentation, appuyez sur B et Start. Vous pourrez alors accéder au "Bonus Stage".

MARIA Rudy

neo-geo

Voici quelques prises qui ne sont pas décrites dans le manuel :

HANZOU
Les 6 Shurikens : bas, droite, bas, droite, bas, droite et A. Super coups de pied : bas, bas/droite, droite et B.

FUUMA
Les 6 Shurikens : bas, droite, bas, droite, bas, droite et A.

KIM DRAGON
Super coups de pied : A et B.

MUSCLE POWER
Coups de pied sautés : bas, bas/droite, droite et B.

BROKEN
Sauter plus haut : A et B.

RASPUTIN
Pieds éclair : bas, bas/droite et B. Feu en diagonale : haut, bas, bas/droite, droite et A.

SHURA
Uppercut : gauche pendant une seconde, droite et A. Coups de poing forts : gauche pendant une seconde, droite et B. Attaque spéciale : A et B.

ERIK
Coups de casque : gauche pendant une seconde, droite et B.

J. MAXIMUM
Écrasement : bas, haut et A. Écrasement 2 : bas, haut et B.

RYOKO
Attaque rapide : droite, droite et A.
Super coups de pied : A et B.

DUVAL Franck

megadrive

JUNGLE STRIKE

Voici les codes de toutes les missions, mais qui permettent d'avoir 18 vies :
Miss.2: RMCD374MHNW
Miss.3: 9WMF9WNS6TB
Miss.4: XMCD374MHNW
Miss.5: VMCD374MHNW
Miss.6: WMCD374MHNW
Miss.7 : T7PZ9WNS6TB
Miss.8 : 7MCD374MHNW
Miss.9: NMCD374MHNW
Miss.10: LMCD374MHNW

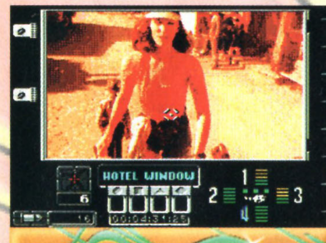
GASPARD Denis



super famicom

ACTRAISER 2

Si vous souhaitez entrer dans un stage étrange avec un boss venu tout droit du premier Actraiser, entrez alors ce code sur l'écran des passwords : XxxxYyyyZzzz.



mega cd

GROUND ZERO TEXAS

Au deuxième tableau, dans la réserve, près d'une station d'essence (carré de droite), le code de la serrure de l'arsenal est le suivant : 1, 1, 1 et 2.

LE BEC Julien



super nintendo

ART OF FIGHTING

Pendant le jeu en "story mode", mettez la pause et appuyez sur haut, X gauche, Y, bas, B, droite, A, L, Y. Vous verrez alors la fin de ce jeu. Sinon, toujours en "story mode", mettez la pause et appuyez sur haut, X, gauche, Y, bas, B, droite, A, L, X. Vous aurez alors la possibilité de jouer à deux simultanément en mode "story".

(Greg)

megadrive

BARE KNUCKLES III

Au deuxième niveau, quand vous vous battez contre un dompteur, un kangourou qui l'accompagne vous saute dessus: ne le tuez pas. Ainsi, par la suite, lorsque vous utiliserez un "continue", vous pourrez jouer avec le kangourou.

OKONSKI Alexandre

super famicom

HAMMERIN'HARRY

Sur la page du titre, appuyez sur R, et tout en restant appuyé sur R, appuyez sur bas, droite, bas, bas, bas, droite, droite, et start : vous pourrez alors choisir votre stage.

(Greg)

LES ASTUCES
DE TONTON STÉPHANE

MORTAL KOMBAT



Pour pouvoir tuer votre adversaire d'un seul coup, dès que le logo "Mortal Kombat" apparaît, faites haut, bas, gauche, droite, bouton 2 et droite. Pour jouer en mode "sanglant", lorsque le sigle "SEGA" apparaît, appuyez sur les boutons 1 et 2. Ensuite, allez de haut en bas. Continuez ainsi jusqu'à ce que vous puissiez choisir un combattant.

Voici quelques codes pour l'Action Replay :
Etre invulnérable: 00C48848
Avoir un "Round" d'avance : 00C41001
L'ennemi demande qu'on l'achève: 00C48A00
Empêcher l'ennemi d'avoir le deuxième "Round" : 00C41200
Avoir les crédits infinis : 00C40806

Voici tous les coups pour chacun des personnages :
CAGE - Super coups de pied : arrière, avant et coups de pied bas.
Splits : start et coups de poings bas.
Boule de feu : arrière, avant et coups de poing bas.
LIU KANG - Super coups de pied : avant, avant et coups de pied haut.
Boule de feu : avant, avant et coups de poing haut.
SUB ZERO - Boule de glace : bas, bas, avant, avant et coups de poing bas.
Super balayage : bas, arrière, start, coups de poing bas et coups de pied bas.
SCORPION - La corde : arrière, arrière et coups de poing bas.
Coups de poing téléportés : bas, bas, arrière et coups de poing haut.
SONIA - Super projection : bas, coups de poing bas, coups de pied bas et start.
Ruban enflammé : coups de poing bas, arrière et coups de poing bas.
Super coup de poing : avant, arrière et coup de poing haut.
RAIDEN - La planche : gauche, gauche et droite.
Téléportation : bas et haut très rapidement.
Électricité: bas, bas, avant, avant et coup de poing haut.
Voici comment réaliser les "Fatality" au moment où l'on vous dit "Finish Him" ou "Finish Her", pour chacun des personnages.
CAGE : avant, avant, avant et coups de pied haut.
LIU KANG : Faire une rotation de 360 degrés avec le bouton de direction.
SUB ZERO : avant, bas, avant et coups de poing haut.
SCORPION : start, haut et haut.
SONIA : avant, avant, arrière, arrière et start.
RAIDEN : avant, avant, bas, bas, bas et coups de poing haut.

LENGLET Jean-Baptiste



FLASHBACK

Entrez le password suivant pour voir la fin : "PKRSLC".

(Greg)

master system

STAR WARS

Dans le désert de Tatooïne, lors du survol de la planète, il n'est pas nécessaire de visiter toutes les grottes de ce niveau. Trois endroits sont utiles. Allez chercher D2R2, prisonnier dans le Sandcrawler des Jawas en haut à gauche. Puis, dans une grotte en haut à droite, Ben Obiwan Kenobi vous attend. Enfin, allez vers le coin inférieur droit pour entrer dans Mos Eisley.

DUBOIS Sylvain



COOL SPOT



Ne pas perdre d'énergie au contact d'un ennemi: FFF5E00007.

megadrive

SUNSET RIDERS

Pour avoir 99 "continues", allez dans le menu des options et écoutez les sons suivants, en appuyant toujours sur B : son 00, son 1A, son 19, son 18, son 17, son 0E, son 0E et encore une fois le son 0E. Puis, allez sur l'option "EXIT" et appuyez sur B.

BENARD Cyrille

megadrive

FLASHBACK

Pour traverser tous les murs, il suffit de se coller au mur que vous voulez traverser, puis appuyez sur le bouton A et ne le relâchez pas. Mettez-vous dos au mur, avancez juste un coup pour qu'il se mette à courir. Lâchez le bouton A, puis revenez immédiatement vers le mur. Voilà, vous venez de passer à travers.

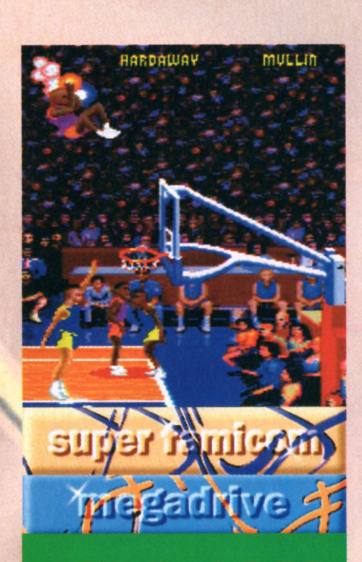
MARIA Rudy

megadrive

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Pour marquer plus facilement des buts, il suffit d'être en haut à gauche du but et de tirer dans le petit filet en bas à gauche. Cela concerne un tir sur le but du côté gauche. De cette manière, le gardien aura plus de mal pour stopper vos tirs au but.
Voici le code pour une finale de Coupe du Monde : Z5YWH9JC.

THOMAS Sébastien



super famicom
megadrive

NBA JAM

Pour activer le mode "On Fire" sur Megadrive pendant toute la partie, appuyez sept fois sur n'importe quel bouton, maintenez le bouton de direction "haut" et appuyez sur B et C.

Pour activer le même mode "On Fire" sur Super Nintendo pour toute la partie, appuyez sept fois sur n'importe quel bouton, maintenez le bouton de direction vers le "haut" ainsi que B et Y appuyés.

mega cd

JOE MONTANA FOOTBALL

Le manuel fourni avec le jeu ne mentionne pas la présence d'une fonction sympa dans le mode "replay", que nous vous empressons de vous décrire.
Quand vous êtes donc en mode "replay", vous pouvez normalement appuyer sur A, B ou C pour passer du mode "vue quaterback" en mode "vue en hauteur". Essayez donc d'appuyer deux fois sur le bouton B, la camera sera placée alors directement sur le ballon.

super famicom

MR NUTZ

ACTION REPLAY PRO

Avec une cartouche Action Replay, pour que Mr Nutz fasse des bonds gigantesques, il suffit d'entrer le code "7E009100".

super famicom

AERO THE ACROBAT

À l'écran "START/OPTION", faites : BAS, A, BAS, Y, BAS, A, BAS, Y. Vous entendrez un petit jingle indiquer la mise en fonction du code. Maintenant, commencez à jouer. Quand Aero apparaîtra, appuyez sur START, puis HAUT, X, BAS, B, GAUCHE, Y, DROITE, A, L et R ; appuyez à nouveau sur START, puis faites SELECT pour passer les niveaux.

super famicom

TETSUWAN ATOM

Partez faire un tour en "config mode" et choisissez vos boutons de la manière suivante :
- 1re ligne : B
- 2e ligne : A
- 3e ligne : X, R, L
- 4e ligne : A
- 5e ligne : A
- 6e ligne : 02.

Puis allez sur "Exit" et restez dessus en exécutant la manœuvre suivante : B, Y, droite, gauche, B, Y, droite, gauche, start. Vous aurez alors accès au "Stage select".

(Greg)



megadrive

CASTLEVANIA NEW GENERATION

Codes de niveaux :
Niveau 2 : VRCV VVCV RRCH HVHH
Niveau 3 : VCVV CVCV HVCC HVRV
Niveau 4 : VHVV CCCC HHCH RVVH
Niveau 5 : VVCR RVVH HRVV VVHV
Niveau 6 : HCRV VVVH RVVC VHRV.

game boy

CHOPLIFTER II

Voici tous les codes...
Sect. 1 - Niv. 2 : SKYHPPR
S1-N3 : LKYBYSS
S2-N1 : CHPLFHR
S2-N2 : BYMSFWR
S2-N3 : RGHHHND
S3-N1 : GDGMPLY
S3-N2 : HRYHRDR
S3-N3 : SPRYSKS
S4-N1 : CMPHRWZ
S4-N2 : VRYHPPY
S4-N3 : CHPYBYS
S5-N1 : GMBYQZD
S5-N2 : LVLYHYZ
S5-N3 : GDDYGMZ

ANIM'PAD

アニメパド

Après l'événement-clé du dernier numéro, nous ne pouvions rester insensibles à votre courrier nous suppliant de continuer dans notre lancée sur ce qui vous plaît beaucoup, fidèles lecteurs, à savoir le monde du loisir médiatisé japonais, comprenant jeux vidéo, mangas et dessins animés, tous étroitement liés entre eux. Et cela grâce aux héros de l'un de ces domaines qui fait vendre l'un des deux autres supports présentant le même nom (les jeux de Dragon Ball ou de Bastard, le manga de Street Fighter 2, les téléfilms de Fatal Fury 2, etc.).
C'est pourquoi, lecteurs ébahis, nous allons aujourd'hui présenter sur ces pages ce qu'un pauvre fan privé d'import direct japonais ignore sur les séries dont il est fanatique. Bien entendu, nous ne ferons pas la chronique, chaque mois, d'une série dite française (loin de moi l'idée de me faire l'ennemi d'une sympathique collègue et non moins célèbre chanteuse blonde), mais on va parler de Ranma 1/2 et de Sailormoon juste comme pour une intro, pour que les fans absolus ne se retrouvent pas largués en terrain inconnu. De toute façon, on passe à la vitesse supérieure dès le mois prochain, car on attaquera un gros morceau : le film d'animation de deux heures sur Street fighter 2, qui sortira cet été au Japon.

Greg et Oliv'Gotoon

WET IS RANMA ?

Je ne m'étendrai pas sur l'histoire de ce pauvre jeune garçon se transformant en fille lorsqu'on le mouille (je prefère plutôt m'étendre sur les héroïnes, aux opulantes poitrines), champion d'arts martiaux et bourreau des cœurs, tout simplement parce que si vous suivez un minimum la série télévisée, vous le saurez. Passons plutôt à ce que vous ne connaissez (peut-être) pas, à savoir Films et Oav's de la célèbre petite troupe allergique à l'eau.
Ranma a donné lieu à la création de deux films d'animation, sortis en salles au Japon, deux épisodes spéciaux regroupant en fait des clips avec chansons des personnages de la série, et six épisodes originaux sortis dans le circuit vidéo (appellés Oav). Ces épisodes sont d'ailleurs tous réalisés, mais pas encore tous disponibles, car ils sortent suivant des dates assez précises, genre mensuelles, les dates. Bien entendu, tout ce qui précède n'a connu aucune diffusion ou distribution en France.

Voici un scoop, c'est la sortie assez proche (20 juin) du prochain film de Ranma 1 / 2, le troisième, sur les écrans japonais. Bien entendu, on ne sait pas encore de quoi cela parle, mais dès que nous en saurons plus sur cette histoire d'oiseau de feu, on vous tient au courant !

CHIGOKU NEKORON DAIKESSEN. OKITE ABURI NO GEKITOHEN

(La grande bataille de Nekoron en Chine, combat contre la tradition).

Le premier film, sorti en 1991, qui nous narre l'histoire d'un pauvre prince bien décidé à trouver une femme ; bien entendu, il ne peut pas se marier avec la fille qu'il aime, mais celle qui aura retrouvé son médaillon. Bagarres, quiproquos, et le médaillon en question se retrouve dans les mains d'Akane/Adeline que notre ami prince se dépêche bien sûr d'enlever. Ranma, Ryouga/Roland et les autres se pressent donc de partir au secours de leur amie, ce qui donnera lieu à divers combats et entre autres à une partie reservée à la parodie de Sant Seiya (Les chevaliers du Zodiaques, amis de Mme Soleil), assez plaisante. Bien entendu, à la fin, Ranma bat le méchant prince, le médaillon se retrouve dans les mains d'une groupie folle de ce fameux prince, et nos héros repartiront chez eux fourbus, mais heureux de savoir le prince rassasié en groupies.









KESSEN TOGENKYO ! HANAYOME O TORIMODOSSE !

(À l'attaque du monde enchanté ! Reprenez vos épouses !).

Voici le second film, un peu plus court que le premier (60 minutes contre 75 minutes), il a le mérite d'être plus condensé, donc plus drôle et plus compréhensible pour un pauvre fan ne pigeant pas grand chose au langage des hommes de l'île de l'Est (les Japonais, quoi !). Le brave Kunô/Julien, qui est très riche, vient de s'acheter un bateau que Ranma et sa bande s'empressent "d'essayer" ; pour leur plus grand malheur, il y a une tempête, et ils sont obligés de rester bloquer sur une île paradisiaque. Mais bientôt, se présenteront à eux de bien étranges phénomènes, à savoir que les filles vont disparaître, leur ravisseur laissant une pêche pour toute signature. Bientôt, ce dernier se révélera et se présentera donc comme le prince Toma, de l'île voisine, où il enferme plein de filles pour se choisir une épouse, car sur son île coule une source maléfique qui change tout ceux qui la touchent en hommes. La bande de héros ira combattre les hommes de main du prince, avant de finalement le battre et récupérer leurs dulcinées (d'où le titre). Entre-temps, la source aura été détruite, à leur grande déception. Ou comment faire foirer un happy-end.

SHAMPOO NO SHONEN. HANTEN HOJU NO WAGAWAI.

(La métamorphose de Shampoo, la malédiction du bijou changeant).

C'est le premier épisode mis à la vente en vidéo, narrant une histoire mise en page dans le manga par la célèbre Rumiko Takahashi (une des plus grosses pointures du manga au Japon), contrairement aux films, suivant un concept "scénaristique" original (voir le dossier "DBZ" du mois dernier). Durant cette demi-heure, nous aurons donc le plaisir de découvrir une Shampoo/Bambou complètement transformée par un médaillon magique, lui faisant haïr Ranma. Après quelques bagarres, on apprendra finalement que c'était un stratagème d'Obaba pour que Ranma accepte d'épouser Shampoo. Fort heureusement pour le pauvre hère, Moose/Mathias viendra révéler la vérité à nos héros. Ouf !

TENDOKE SCRAMBLE CHRISTMAS.

(Un Noël mouvementé chez les Tendo).

La seconde Oav nous parle d'un Noël chez les Tendo/Gallant. Bien entendu, dans cet épisode, rien de bien spécial, c'est du pur Ranma à 100 %, où les divers personnages de la série profitent de ce huis-clos pour multiplier les gags et les gimmicks dont chacun a la spécialité (Nabiki/Amandine vend des places avec Ranma sur un banc à Kodachi/Géraldine et Shampoo/Bambou, Genma et Soun/Aristide font des plans pour réunir Akane et Ranma, etc.). On a droit à quelques petites prestations chantées et de jolies couleurs, l'intérêt de cet épisode tenant au fait qu'il était sorti au Japon pendant la période de Noël. Maintenant, il reste une Oav assez sympathique à regarder. A.B. aura-t-il la présence d'esprit de la sortir dans le circuit vidéo pour Noël prochain ?



Chô mussabetsu kessen ! Ranma team Vs. densetsu no Hôo.(Gros combat, l'équipe de Ranma contre le phénix légendaire).





KESSEN TOGENKYO ! HANAYOME O TORIMODOSSE !

(À l'attaque du monde enchanté ! Reprenez vos épouses !).

Voici le second film, un peu plus court que le premier (60 minutes contre 75 minues), il a le mérite d'être plus condensé, donc plus drôle et plus compréhensible pour un pauvre fan ne pigeant pas grand chose au langage des hommes de l'île de l'Est (les Japonais, quoi !). Le brave Kunô/Julien, qui est très riche, vient de s'acheter un bateau que Ranma et sa bande s'empressent "d'essayer" ; pour leur plus grand malheur, il y a une tempête, et ils sont obligés de rester bloquer sur une île paradisiaque. Mais bientôt, se présenteront à eux de bien étranges phénomènes, à savoir que les filles vont disparaître, leur ravisseur laissant une pêche pour toute signature. Bientôt, ce dernier se révélera et se présentera donc comme le prince Toma, de l'île voisine, où il enferme plein de filles pour se choisir une épouse, car sur son île coule une source maléfique qui change tout ceux qui la touchent en hommes. La bande de héros ira combattre les hommes de main du prince, avant de finalement le battre et récupérer leurs dulcinées (d'où le titre). Entre-temps, la source aura été détruite, à leur grande déception. Ou comment faire foirer un happy-end.

SHAMPOO NO SHONEN. HANTEN HOJU NO WAGAWAI.

(La métamorphose de Shampoo, la malédiction du bijou changeant).

C'est le premier épisode mis à la vente en vidéo, narrant une histoire mise en page dans le manga par la célèbre Rumiko Takahashi (une des plus grosses pointures du manga au Japon), contrairement aux films, suivant un concept "scénaristique" original (voir le dossier "DBZ" du mois dernier). Durant cette demi-heure, nous aurons donc le plaisir de découvrir une Shampoo/Bambou complètement transformée par un médaillon magique, lui faisant haïr Ranma. Après quelques bagarres, on apprendra finalement que c'était un stratagème d'Obaba pour que Ranma accepte d'épouser Shampoo. Fort heureusement pour le pauvre hère, Moose/Mathias viendra révéler la vérité à nos héros. Ouf !

TENDOKE SCRAMBLE CHRISTMAS.

(Un Noël mouvementé chez les Tendo).

La seconde Oav nous parle d'un Noël chez les Tendo/Gallant. Bien entendu, dans cet épisode, rien de bien spécial, c'est du pur Ranma à 100 %, où les divers personnages de la série profitent de ce huis-clos pour multiplier les gags et les gimmicks dont chacun a la spécialité (Nabiki/Amandine vend des places avec Ranma sur un banc à Kodachi/Géraldine et Shampoo/Bambou, Genma et Soun/Aristide font des plans pour réunir Akane et Ranma, etc.). On a droit à quelques petites prestations chantées et de jolies couleurs, l'intérêt de cet épisode tenant au fait qu'il était sorti au Japon pendant la période de Noël. Maintenant, il reste une Oav assez sympathique à regarder. A.B. aura-t-il la présence d'esprit de la sortir dans le circuit vidéo pour Noël prochain ?



Chô mussabetsu kessen ! Ranma team Vs. densetsu no Hôo.(Gros combat, l'équipe de Ranma contre le phénix légendaire).

Ici, une petite photo de famille, où l'on voit nos héroïnes en mauvaise position. Heureusement, Bunny/Usagi ne va pas tarder à arriver à la rescousse.





AKANE VS RANMA, OKASAN NO AJIMA MATASHIGA MAMORU

(Akane contre Ranma, c'est moi qui perpétuerai la cuisine de maman).

Dans cet épisode, Akane, qui cuisine très très mal, retrouve un vieux livre qui s'avère être le livre de cuisine de sa mère disparue, et qui était, elle, une grande cuisinière. La grande trame de l'épisode se met alors en place : la grande sœur de la maison, Kasumi, tombe subitement malade et ne peut donc pas cuisiner. Akane se met alors en tête de cuisiner pour les autres, sans succès. Ranma entreprend alors de cuisiner lui aussi, et s'en suivent une succession de plats aussi délirants les uns que les autres, avant de voir débarquer la mère de Ranma (!) qui tentera d'apprendre la cuisine à Akane. Bien entendu, tout va mal se passer, et Ranma battra Akane à la cuisine ; Akane est désespérée, elle se sent seule et méprisée. Fort heureusement, la maman de Ranma viendra la consoler et tout se terminera sur un happy end... Plutôt fleur bleue comme épisode !

GAKUEN NI FUKUARASHI ! ADULT CHANGE MINAKO SENSEI !

(Tempête sur le lycée ! Professeur Minako se transforme en adulte !).

L'histoire commence un jour comme les autres au lycée fréquenté par Ranma et Akane, où on leur présente Mademoiselle Hinako, leur nouveau professeur. Ce professeur a une particularité assez étrange, celle de se tranformer en bombe sexuelle, et ceci grâce à une pièce de 5 yens. Bien entendu, cela causera assez d'ennuis à Ranm et à ses amis pour que ceux-ci décident de mettre fin au sortilège, et ceci en collant cette fameuse pièce de 5 yens sur la poitrine de leur professeur. Malheureusement, une fois qu'elle se transforme, elle devient assez maligne et dotée de pouvoirs paralysants. C'est la dernière qui vient de sortir dans le commerce au Japon.

SAILOR MOON

C'est le jeudi 23 décembre sur TF1 qu'est arrivé "Sailormoon" en France. Inspiré d'un manga (BD japonaise) de Naoko Takeuchi, cette série met en scène Usagi Tsukino (Bunny Rivière en France), une jeune lycéenne de 14 ans qui se révèle être la réincarnation d'une guerrière. Repérée par la petite chatte Luna, elle va se voir confier des pouvoirs spéciaux, et elle peut désormais se transformer à tout moment en sailor Moon afin de défendre les humains contre les démons envoyés par la reine Beryl. Elle va rencontrer, par la suite, quatre autres guerrières : Ami Mizuno (sailor Mercure alias Molly dans la V.F.), Rei Hino (sailor Mars alias Raya), Makoto Kino (sailor Jupiter alias Marcy) et Minako Aino (sailor Vénus alias Amélie ou Mathilda suivant les épisodes, merci TF1 !). Hormis la chasse aux démons, elles ont aussi toutes pour mission de retrouver la reine Serenity qui vivait autrefois sur la Lune et protégeait la Terre.

Au premier abord, l'histoire paraît simple et banale, pourtant, Sailormoon fait un tabac au Japon. L'idée est, comme beaucoup de dessins animés là-bas, inspirée d'un manga (BD) de Naoko Takeuchi. Le dessin animé en lui-même est réalisé dans les studios de TOEI Animation, les plus grands producteurs japonais (ils sont aussi les producteurs de Dragon Ball Z, Saint Seiya, Candy, Albator, etc.). Diffusée chaque samedi à 19 h 00 sur TV Asahi depuis mars 1992, la série a été consacrée "meilleur dessin animé de l'année" en 1992 et "second meilleur dessin animé" en 1993. Après une première série de 46 épisodes qui s'apprête d'ailleurs à se terminer en France, une seconde de 42 rebaptisée Sailormoon R ("R" comme Replay) a immédiatement suivi. Dans celle-ci, les guerrières sont toujours à la recherche de leur reine, mais elles doivent affronter de nouveaux ennemis. L'intérêt principal de cette nouvelle partie, c'est la rencontre d'un nouveau personnage, Chibi-Usagi (qu'on pourrait traduire par "Petite-Bunny") qui se révélera être la fille de Usagi et de Mamoru Chiba ("Bourdu", c'est-à-dire "l'homme masqué") venue du futur. C'est aussi l'apparition, sur la fin, d'une sixième guerrière assez mystérieuse, Sailor Pluton.

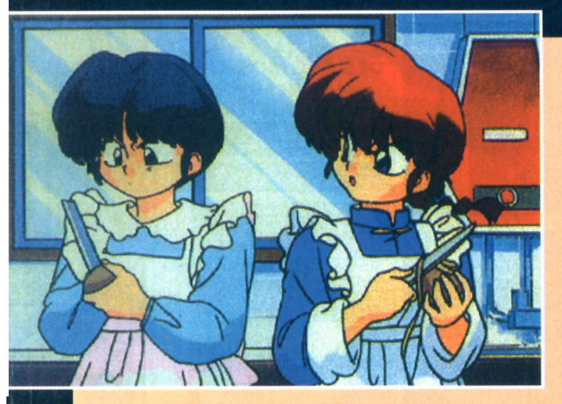
Enfin, la grande nouvelle, c'est que depuis le mois de mars dernier, vient de débuter, toujours au Japon, une troisième série, Sailormoon S ("S" comme "Super", quelle originalité !). Cette fois-ci, il s'agit de retrouver un talisman caché dans le cœur d'un être pur. Là encore, on va retrouver de nouveaux méchants, mais surtout deux nouvelles guerrières : sailor Uranus (Haruka Tenô dans la vie courante) et sailor Neptune (Michiru Kaiô). Pour des raisons qu'on ne connaît pas encore, elles sont elles aussi à la recherche du talisman, sans être pour autant du côté de Usagi et des autres.

Signalons, pour finir, que Sailormoon a fait l'objet de deux films d'animation qui sont sortis en décembre dernier au cinéma au Japon. Leur sortie n'est pas prévue pour le moment en France. Estimons-nous déjà bien heureux d'avoir pu voir, en six mois, presque l'intégralité de la première série (car pour des raisons encore mystérieuses, trois épisodes n'ont jamais été programmés). Au moment où vous lirez ces lignes et si les dieux des programmes sont avec nous, vous serez sur le point de voir les premiers épisodes de Sailormoon R.

Le mois prochain, non pas des choux, des navets et des trucs en bouteille, mais bel et bien un match de titans : Le fil de Street Fighter 2 contre le troisième film de Garu densetsu (Fatal Fury) des photos, l'histoire, et plein d'autres petites choses qui font que Joypad est le magazine qui gâte le plus ses lecteurs (les autres magazines fouettent les leurs, ai-je entendu dire...). A dans un mois !

Voici les deux nouvelles "sailor" dont on ne sait pas grand chose.. Elles sont apparues dans la série il y a un mois, au Japon.

Ici, une petite photo de famille, où l'on voit nos héroïnes en mauvaise position. Heureusement, Bunny/Usagi ne va pas tarder à arriver à la rescousse.



AKANE VS RANMA, OKASAN NO AJIMA MATASHIGA MAMORU

(Akane contre Ranma, c'est moi qui perpétuerai la cuisine de maman).

Dans cet épisode, Akane, qui cuisine très très mal, retrouve un vieux livre qui s'avère être le livre de cuisine de sa mère disparue, et qui était, elle, une grande cuisinière. La grande trame de l'épisode se met alors en place : la grande sœur de la maison, Kasumi, tombe subitement malade et ne peut donc pas cuisiner. Akane se met alors en tête de cuisiner pour les autres, sans succès. Ranma entreprend alors de cuisiner lui aussi, et s'en suivent une succession de plats aussi délirants les uns que les autres, avant de voir débarquer la mère de Ranma (!) qui tentera d'apprendre la cuisine à Akane. Bien entendu, tout va mal se passer, et Ranma battra Akane à la cuisine ; Akane est désespérée, elle se sent seule et méprisée. Fort heureusement, la maman de Ranma viendra la consoler et tout se terminera sur un happy end... Plutôt fleur bleue comme épisode !

GAKUEN NI FUKUARASHI ADULT CHANGE MINAKO SENSEI !

(Tempête sur le lycée ! Professeur Minako se transforme en adulte !).

L'histoire commence un jour comme les autı
au lycée fréquenté par Ranma et Akane, où
leur présente Mademoiselle Hinako, leur nc
veau professeur. Ce professeur a une particu
rité assez étrange, celle de se tranformer
bombe sexuelle, et ceci grâce à une pièce de
yens. Bien entendu, cela causera assez d'enn
à Ranm et à ses amis pour que ceux-ci décide
de mettre fin au sortilège, et ceci en colla
cette fameuse pièce de 5 yens sur la poitrine de leur professeur. Malheureusement, une fois qu'elle se transforme, elle devient assez maligne et dotée de pouvoirs paralysants. C'est la dernière qui vient de sortir dans le commerce au Japon.

SAILOR MOON

C'est le jeudi 23 décembre sur TF1 qu'est arrivé "Sailormoon" en France. Inspiré d'un manga (BD japonaise) de Naoko Takeuchi, cette série met en scène Usagi Tsukino (Bunny Rivière en France), une jeune lycéenne de 14 ans qui se révèle être la réincarnation d'une guerrière. Repérée par la petite chatte Luna, elle va se voir confier des pouvoirs spéciaux, et elle peut désormais se transformer à tout moment en sailor Moon afin de défendre les humains contre les démons envoyés par la reine Beryl. Elle va rencontrer, par la suite, quatre autres guerrières : Ami Mizuno (sailor Mercure alias Molly dans la V.F.), Rei Hino (sailor Mars alias Raya), Makoto Kino (sailor Jupiter alias Marcy) et Minako Aino (sailor Vénus alias Amélie ou Mathilda suivant les épisodes, merci TF1 !). Hormis la chasse aux démons, elles ont aussi toutes pour mission de retrouver la reine Serenity qui vivait autrefois sur la Lune et protégeait la Terre.

Au premier abord, l'histoire paraît simple et banale, pourtant, Sailormoon fait un tabac au Japon. L'idée est, comme beaucoup de dessins animés là-bas, inspirée d'un manga (BD) de Naoko Takeuchi. Le dessin animé en lui-même est réalisé dans les studios de TOEI Animation, les plus grands produc-

pourrait traduire par "Petite-Bunny") qui se révélera être la fille de Usagi et de Mamoru Chiba ("Bourdu", c'est-à-dire "l'homme masqué") venue du futur. C'est aussi l'apparition, sur la fin, d'une sixième guerrière assez mystérieuse, Sailor Pluton.

Enfin, la grande nouvelle, c'est que depuis le mois de mars dernier, vient de débuter, toujours au Japon, une troisième série, Sailormoon S ("S" comme "Super", quelle originalité !). Cette fois-ci, il s'agit de retrouver un talisman caché dans le cœur d'un être pur. Là encore, on va retrouver de nouveaux méchants, mais surtout deux nouvelles guerrières : sailor Uranus (Haruka Tenô dans la vie courante) et sailor Neptune (Michiru Kaiô). Pour des raisons qu'on ne connaît pas encore, elles sont elles aussi à la recherche du talisman, sans être pour autant du côté de Usagi et des autres.

Signalons, pour finir, que Sailormoon a fait l'objet de deux films d'animation qui sont sortis en décembre dernier au cinéma au Japon. Leur sortie n'est pas prévue pour le moment en France. Estimons-nous déjà bien heureux d'avoir pu voir, en six mois, presque l'intégralité de la première série (car pour des raisons encore mystérieuses, trois épisodes n'ont jamais été programmés). Au moment où vous lirez ces lignes et si les dieux des programmes sont avec nous, vous serez sur le point de voir les premiers épisodes de Sailormoon R.

Le mois prochain, non pas des choux, des navets et des trucs en bouteille, mais bel et bien un match de titans : Le fil de Street Fighter 2 contre le troisième film de Garu densetsu (Fatal Fury) des photos, l'histoire, et plein d'autres petites choses qui font que Joypad est le magazine qui gâte le plus ses lecteurs (les autres magazines fouettent les leurs, ai-je entendu dire...). A dans un mois !

Voici les deux nouvelles "sailor" dont on ne sait pas grand chose.. Elles sont apparues dans la série il y a un mois, au Japon.





ULTIMA - REPUBLIQUE
5, bld Voltaire
PARIS 75011
Tél. : 43 38 96 31
Fax : 43 38 11 86
NEUF/OCCASION/ECHANGE
Métro : République

ULTIMA - GOBELINS
57, av des Gobelins
PARIS 75013
Tél. : 47 07 33 00
NEUF/OCCASION/ECHANGE
Métro : Place d'Italie/Gobelins

ULTIMA - TURIN
21, rue Turin
PARIS 75008
Tél. : 42 94 97 14
OCCASION/ECHANGE
Métro : Place de Clichy

PROMO SUR LES ACCESSOIRES JUSQU'À - 50%

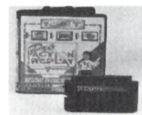
NINTENDO

DYNA - 1

69 F
Joypad ergonomique avec toutes les fonctions, ralenti, tir automatique, géniales.

AD - 29

69 F
Adaptateur universel pour jeux Jap ou US, fait pour toutes consoles.

ACTION REPLAY
Dernière version V 2.0

349 F
Dispo aussi pour Megadrive
Adaptateur universel, vie infinie, energie,...

PRO 5

249 F
Joystick d'arcade compatible Super Nintendo et Megadrive, on se croirait sur une base.

X TERMINATOR

299 F
Adaptateur universel, vie infinie, energie, codes.

MEGADRIVE

ADAPTATEUR UNIVERSEL


99 F
Adapte les jeux USA 60 Hz sur les consoles Françaises.

ALIMENTATION

99 F
Alimentation pour Megadrive US, Jap, Française et Game Gear

FIGHTER II

119 F
Joypad 6 boutons pour tous les jeux et jeux de bagarres, Street, Fatal, etc.

CDX

349 F
Dernière version : Permet d'utiliser les jeux Mega CD jap, US, sur votre Mega CD française ou inverse.

PRO 2


69 F
Le joypad le plus vendu au monde. Tir automatique, ralenti avec le stick.

SUPER NINTENDO

- **SUPERNINTENDO** + 2ème manette cadeau + 1 Jeu ..... **690 F**
- **ROCK'N ROLL RACING** ..... **399 F**
- **FIFA SOCCER** ..... **399 F**
- **DBZ3** ..... **499 F**
- **DBZ2** ..... **299 F**
- **FATAL FURY 2** ..... **449 F**
- **FIFA** ..... **449 F**
- **MEGAMANX** ..... **449 F**
- **NBA JAM** ..... **449 F**
- **FINAL FIGHT II** ..... **149 F**
- **BATMAN** ..... **149 F**

MEGADRIVE

- **MEGADRIVE** + 3 Jeux ..... **890 F**

PROMOTION

- **VIRTUAL RACING** ..... **549 F**
- **DRAGON BALL Z2** ..... **449 F**
- **STREET FIGHTER 2 SUPER** ..... **449 F**

3 DO

- **3 DO NTSC** + 2 Jeux ..... **3 990 F**
- **3 DO PAL** + 2 Jeux ..... **4 490 F**

NEO-GEO

NEUF

- **SUPER SIDE KICKS 2** ..... **1 490 F**
- **WORLD HEROES JET** ..... **1 490 F**
- **KARNOV'S REVENGE** ..... **1 490 F**
- **WIND JAMMERS** ..... **990 F**
- **ART OF FIGHTING II** ..... **1 390 F**
- **SAMOURAI SHODOWN** ..... **1 190 F**
- **FATAL FURY SPECIAL** ..... **890 F**
- **SPIN MASTER** ..... **890 F**
- **SUPER SIDE KICKS** ..... **890 F**

Jeux à des prix incroyables par correspondance

Téléphonez nous au

43 38 49 98

Livraison sous 48 H Express

NOUVEAU !!!

Nous rachetons et échangeons déjà sur les supports de demain en CD-ROM : AMIGA CD32, 3DO, CD-I, MEGA CD II, SUPER CD ROM2

LES PRIX ET PROMOTIONS PEUVENT CHANGER SELON LES AGENCES, TELEPHONEZ ...

OCCASION

ACHAT Nous achetons COMPTANT ou en bon d'échange vos jeux et consoles au **PLUS HAUT COURS** du marché.

Exemple matériel :
- Mégadrive complète : ..... **400 F**
- SNIN complète : ..... **500 F**
- NEO GEO : ..... **1000 F**

Exemples jeux :
- **MEGADRIVE :** SHINING FORCE, NBA JAM, SF2' : ..... **200 F**
- VIRTUA RACING, DBZ LANDSTALKER, SONIC 3 : ..... **250 F**
- **SNIN :** METROID, BEHOLDER : ..... **250 F**
- NBA JAM, FATAL FURY 2, ULTIMA, FIFA : **250 F**

VENTE Toutes nos consoles d'occasion sont **GARANTIES**
- **MEGADRIVE** Fr + 1 Pad + 1 jeu au choix* **499 F**
- **SNIN** Fr + 1 Pad + 1 jeu au choix* ..... **599 F**
- **NEO GEO** + 1 manette + 1 jeu au choix* **1799 F**
- **GAME GEAR** ..... **399 F**
- **GAME BOY** ..... **199 F**

* Sélection ULTIMA

ULTIMA Boutiques Province

• Ajaccio	23, rue Méditerranée	20100	Tél. : 95 22 25 54
• Rochefort	127 bis, rue Louis Thiers	17300	Tél. : 46 99 81 25
• Marseille	26, rue de la Palud	13001	Tél. : 91 33 24 25
• Mulhouse	13, rue de Hugwald	68000	Tél. : 89 66 37 67
• Perpignan	17, avenue Guynemer	66000	Tél. : 68 50 89 50
• Bastia	3, rue St François	20200	Tél. : 95 31 68 70
• Juan Les Pins	14, avenue Maupassant	06160	Tél. : 93 61 10 21
• Aix En Provence	40, cours Sextius	13100	Tél. : 42 27 59 45
• Nimes	4, rue des Greffes	30000	Tél. : 66 76 16 16
• Blois	48, rue Beauvoir	41000	Tél. : 54 74 44 53
• Grenoble	4, rue des Bergers	38000	Tél. : 76 47 12 33
• Le Havre	95 bis, rue Bellanger	76600	Tél : 35 19 00 82
• Castres	6, rue Henri IV	81100	Tél : 63 59 28 03
• Bourges	9, rue d'Auron	18000	Tél : 48 24 46 72
• Carcassonne	22, rue Aimée Ramon	11000	Tél : 68 47 49 74
• Toulouse	11, rue des Lois	31000	Tél : 61 12 33 34
• Vannes	Galerie Commerciale Continent "Le Fourchêne"	56000	Tél : 97 63 83 90

* Les prix et promotions peuvent varier selon les agences

BON DE COMMANDE à renvoyer uniquement à notre agence ULTIMA,

5 Bd Voltaire, 75011 PARIS - Tél. : (1) 43 38 96 31 - Fax : (1) 43 38 11 86 pour la VPC demander Vincent.

Nom .... Prénom ....

Adresse complète : ....

....

Tél. (obligatoire) : ....

PRODUIT	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI		

PORT : MATERIEL 100 F, LOGICIEL 25 F

❑ CHEQUE ❑ CARTE BLEUE

❑ Contre remboursement 35 F

|_|_|_|_| DATE D'EXP.

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

DATE .... SIGNATURE

JOYPAD 06/94

AUTRES

Contact

Département 62
Recherche B.O. d'Akira en CD, joys Hebdo (pret à payer cher), Yohann Z borowski 187 Allée de Bourgogne 6 2200 Boulogne sur Mer ou au 21 8 0 05 95.

Département 67
Pour recensement et sondage cherc he fille tout age qui possède une co nsole. Tel au 88 78 63 81 et demander Jean-Marc.

Département 99
Cherche vidéos de la série Dan et D any n°1-5 plus Kids Megamix 189, le Firma Fil à Film : 130 Frs, la vidé o de dessin animé, écrivez-moi : Pa scal Pfmmatter Rhonesandstrasse 1 1, CH- 3900 Brig Suisse.

Vente

Département 91
Vends dessins animés en VO, GG, 3 jeux, adaptateur Master Gear ou éc hange contre CD-Rom 2 pour NEC. Tel au 69 24 65 46 avant 20 h.

Département 95
Vends Jaguar US complet + 2 jeux : 2000 Frs. Tel au 39 91 85 82 aprè s 19 h.

Département 99
Vends Jaguar (Américaine) de 1 M. : 12000 Frs (prix à débattre) vente p ar recommandée 50 Frs de frais de port. Tel au 063/44 46 57 en Belgiq ue.

NEC

Achat

Département 93
Achète jeux NEC à bas prix. Tel au 4 5 28 50 51.

Contact

Département 13
Echange, vends jeux Nec CD-Rom e t 3DO au 42 23 09 11.

Département 18
Echange nbx jeux sur NEC cartes et CD, liste sur demande. Tel à Mickaë l au 48 20 24 94 après 19 h 30.

Vente

Département 28
Vends NEC Coregrafx, 1 pad 450 Fr s, vends jeux PCKid 2, Final Soldier ... de 125 à 200 Frs, échange aussi SFII Turbo sur SNIN française. Dem ander David au 37 36 71 45.

Département 60
Coregrafx 2 pads, Quintu, 4 jeux : 7 00 Frs, achète Super Systemcard ve rs. 3.0. Nicolas au 44 60 39 99.

Département 69
Vends quelques jeux Nec : Shinobi, Cyber Core, Dragon Egg... achète u ne Duo + jeux CD, faire offre. Dema nder Jean-Charles au 78 45 00 29.

Département 72
Vends ou échange consoles NEC S upergrafx, FM Tennis, vends ou éch ange jeux SNES. Roques Frédéric 7 7 Avenue Cordelet 72000 Le Mans ou tel au 43 77 03 31.

Département 92
Vends PC Engine GT + 1 jeu au cho ix : 950 Frs, vends ou échange auss i nbx jeux NEC. Contacter Christoph e au 49 11 13 76.

Département 93
Vends GT Turbo, 4 jeux, Transfo : 9 50 Frs. Demander Lucas après 19 h au 43 05 19 85.

Département 94
Vends jeux NEC en CD : Pang, Won derboy 3, Davis Cup, R-Type, Shad ow of the Beast : 150 Frs pièce, en c artes : W.C. Tennis, Populous, Grad ius, St Dragon. Frédéric au 43 28 5 2 48.

NEO-GEO LYNX

Achat

Département 29
Achète Ninja Combat 200 Frs, Last Resort 400 Frs, achète Samuraï ave c du sang de préférence et Art of Fig hting 2 à un prix intéressant. Tel le soir après 20 h à Olivier au 98 85 3 8 34.

Contact

Département 44
Cherche contacts Jaguar toutes régi ons. Tel à Anthony au 40 89 10 71 avant 18 h 30 ou 40 37 57 13 le we ek-end.

Département 52
Echange Spin Master contre AOF 2 et FF 2 contre View Point ou 3 Coun t Bout. Tel au 25 94 26 98 et deman der Fabien.

Département 61
Echange 2 jeux Néo Géo, Fatal Fury et Magician Lord contre Last Resort ou Soccer Browl. Tel au 33 37 15 70 après 19 h.

Département 93
Echange jeux Néo Géo : 3 Count Bo ut contre Fatal Fury 2 ou Last Resor t et demander Yannick au 48 46 70 62.

Vente

Département 1
Vends Néo Géo, 2 pads, 2 jeux (Fat al Fury II, Art of Fighting) : 3000 Frs , vends MDJ, modif, 1 pad, 1 arca de, 16 jeux : 2500 Frs, vends NEC Coregrafx, GT, Acc., 10 jeux. Conta cter Sylvain au 74 24 79 14.

Département 1
Vends Néo-Géo, 2 joys, Burning Fig ht, Memory Card, matériel en tbe : 1 950 Frs au 78 06 44 07 demander Mathias ou Aurélien.

Département 10
Vends World Heroes II : 790 Frs, Art of Fighting : 550 Frs (port compris) ou échange contre View Point, 3 C ount Bout, J. Joy Kid. Tel au 25 42 17 35 après 19 h.

Département 22
Vends Art of Fighting 2 sur Néo Géo à 1000 Frs. Tel au 96 30 04 60.

Département 31
Vends sur Néo Géo Last Resort à 65 0 Frs et SFII (SNES). Contacter Vinc ent au 61 79 28 07 après 17 h.

Département 38
Vends jeux Néo Géo : AOF 600 Frs, World Heroes II 700 Frs. Contacter François au 74 95 61 60 vers 20 h ou échange contre View Point et Sid ekick.

Département 42
Vends View Point, ou échange Magi can Lord, Ghost Pilot. Tel au 77 61 89 97.

Département 57
Vends View Point sur Néo Géo 890 Frs. Tel au 87 93 67 45 et demander Cédric.

Département 59
Vends Néo Géo, 2 pads, Memory C ard, Art of Fighting, Asso 2, Nam 75 : 2500 Frs, Memory Card : 120 Frs, MD + 4 jeux : 850 Frs (Cool Spot, Ecco), Achète Game Boy. Tel à Mart ial au 27 74 00 37 de 19 à 20 h.

Département 59
Vends Néo Géo, 2 manettes, 2 Worl d Heroes II et Robo Army : 2400 Fr s. Tel au 27 81 72 29 après 19 h et demander Amaury.

Département 61
Vends jeux Néo Géo : 3 Count Bout, Mutation Nation et vends SNES FR , 2 manettes, Street Fighter II Turbo (3 mois). Tel au 33 38 04 79.

NEO-GEO LYNX

Vente

Département 67
Vends Néo Géo, 1 manette : 1000 Fr s, Art of Fighting et nbx jeux de 500 à 800 Frs. Tel au 88 72 79 41.

Département 67
Vends Néo Géo ou jeux : View Point , Samuraï Shodown, Windjammer, Super Sidekicks, 3 Count Bount, Ro bo Army, Ghost Pilot, Blue's Journe y au 88 34 58 33.

Département 68
Vends Super Sidekicks sur Néo Géo , achète Art of Fighting 2 : 900 Frs. Contacter Marc au 89 27 19 50.

Département 69
Vends jeux Néo Géo Baseball 2020, Crossed S. MCard échange Spin M aster contre jeux récents. Contacter Yannick au 78 72 85 37 après 18 h.

Département 75
Vends jeux Néo Géo : Spinmaster 9 00 Frs ou échange contre Fatal Fury Special, Samuraï Shodown, AOF2. Fozzo Zino 10 Rue de Deauville 750 18 Paris. Tel au 40 36 39 30.

Département 75
Vends Néo Géo + FF Special, Art of Fighting II 400 Frs à débattre ou éch ange contre Master System + 2 jeux + 1 manette. Demander Eugénie au 42 50 61 47.

Département 75
Vends Arcade System, 1 manette, 2 jeux (Golden Axe et Ninja Spiri t) : 3200 Frs. Eric au 43 66 70 22.

Département 77
Vends console Néo Géo + 1 manette 1500 Frs + 2 manettes 1800 Frs, ve nds jeux Néo Géo Art of Fighting, F atal Fury II, View Point : prix à débat tre. Tel au 44 89 17 14 de 9 à 16 h 30.

Département 77
Vends Art of Fighting, World Heroes (NG), TMNT 4, SFII, SFII Turbo (SF C) à prix interessants. Tel au 60 68 40 57 et demander Eric le soir vers 18 h.

Département 91
Vends Néo Géo, 1 jeu Magician Lor d neuve (4 mois) : 1850 Frs. Deman der Vincent au 69 34 22 54 après 1 5 h.

Département 92
Vends Néo Géo, manette, Magician Lord,Trash, FF 2, Sidekick, View Po int : 4000 Frs. Tel à Bruno au 47 73 65 14.

Département 92
Vends Néo Géo, 2 manettes, King M onster, L. Bowling (boite d'origine) l e tout 2600 Frs. Tel au 47 45 76 02 et demander Jacques.

Département 92
Vends Néo Géo, 2 pads, M. Card, 6 jeux (View Point, FFII, World Heroe s II, T. Rally, R. Army et A. Mission 2 : 6000 Frs frais de port compris. Contacter David après 17 h au 47 95 00 36.

Département 92
Vends Néo Géo, 2 jeux (FF II, View Point), 2 manettes, Mem Card : 310 0 Frs. Tel au 41 13 81 10 ou 45 36 08 19 et demander Benjamin.

Département 94
Vends Fatal Fury Special 900 Frs ou contre Sidekicks 2 + 200 Frs, achète aussi jeux NEC (Formation Socce r 2). Contacter Olivier au 48 90 87 92.

NINTENDO

Achat

Département 6
Achète jeux SN de 75 à 300 Frs (Fat al Fury 2, DBZ 3, K. of Dragon, Sky blazer...), MD de 75 à 280 Frs (Stre et of Rage 3, Golden Axe 3, Shinnin g Force 2, Sonic 3...), GG à 60 Frs. Tel au 93 85 12 69 à Yoann.

Département 51
Achète Parodius VF, vends, échange DBZ III, NBA JAM, Lethal Enforc ers, Virtual Racing et Winter Challen ge sur MD. Tel au 26 65 30 71.

Département 75
Achète Dragon Ball Z 3 sur Super Ni ntendo. Contacter Selim au 42 52 7 7 54 à 18 h.

Département 95
Achète jeux SNIN à moins de 200 Fr s. Achète Mangas à 20 Frs (DBZ), a chète poster DBZ à 10 Frs, Tee-Shir t DBZ à 50 Frs. Tel à Michel au 39 90 84 85.

Contact

Département 2
Echange sur Super Nintendo : Adda ms Family 2 contre Secret of Mana. Contacter Jérémy au 23 71 11 00.

Département 6
Echange Eric Cantona Football cont re Actraiser VF. Demander Thomas au 93 36 19 02 le mercredi, samedi et dimanche.

Département 7
Vends ou échange jeux SNES : Bat man, Mansell, Another World, Pilot Wings 150 Frs à débattre. Contacter Jérémie au 75 37 43 96.

Département 7
Echange Bubsy, Desert Strike, Secre t of Mana contre Empire Strikes Bac k ou autres ou vends. Tel au 75 51 43 82.

Département 13
Echange SNIN, 3 jeux : DBZ II, Term inator 2, Super Soccer, MD, 1 jeu : NBA JAM contre Néo Géo, 2 jeux. T el au 42 56 62 15 après 19 h chez Mr Rinaldi.

Département 13
Echange GB, Tetris, WWF, Turtles 2, Terminator contre GG, 2 jeux ou SNI N, 1 jeu ou la vends 900 Frs. Tel à D aniel le mercredi matin au au 91 68 08 88.

Département 34
Echange jeux SNIN : World League Basket ball et Rocketeer contre Worl d Heroes ou NBA JAM ou Megama X ou Rock'n Roll Racing. Contacter Fabien au 67 93 76 97.

Département 36
Echange SNIN, SFII Turbo ou Lost Vikings, King Arthur World contre NBA JAM . Contacter Stéphane au 54 06 4211 de 17 à 20 h aussi Nige l contre Flashback ou DBZ II.

Département 38
Echange jeux sur Super Nintendo et Game Boy. Tel au 76 54 72 47 à C hristophe.

Département 38
Echange ou vends sur SNIN : Alien 3, Cybernator, S. Mana, Probotector ... (cherche Stanley Cup) ou échange, vends Néo Géo, 3 bons jeux (po ssède DBZ III, Bomberman, AD29). Tel au 76 51 80 40.

Département 45
Echange 2 jeux GB : Super Hunchba ck, Castelvania 2 contre Bomberma n, quintupleur, 1 pad. Tel au 38 75 75 84 et demander Rodolphe.

Département 56
Echange DBZ, AD29 sur Super Nint endo contre DBZ 3, 60 HZ sur Supe r Famicom. Contacter Antoine au 9 7 82 86 43.

Département 57
Echange Astérix contre Bubsy, Mari o All Stars ou Tiny Toons contre Mo rtal Kombat. Tel au 87 76 10 98.

Département 59
Echange Super Nintendo française c ontre autre console 16 bits, échange aussi une console Amstrad 2 ca ssettes contre une Game Boy. Tel au 27 35 44 96.

Département 59
Vends jeux SNES : Zelda, Soulblaze r, Starfox, Street Fighter II, Mechwar rior, 7th Saga entre 150 et 300 Frs l' un. Contacter Guillaume au 20 93 7 4 96 après 18 h.

Département 62
Echange Aladdin sur SNES contre T iny Toons, NBA JAM, ou faire offre. Thomas David 20 Rue du 8 Mai 62 143 Angres.

Département 62
Echange Bubsy sur SNES contre 1 CD NEC (Legend of Xanadu, Wing o f Thunder, Cosmic Fantasy 3, Dracu la X, Emeral Dragon) ou carte SFII, PCKid 3, Gun Hed, Bomberman 94) . Appeler Mallory au 21 53 50 42.

Département 67
Echange ou vends sur SN : Sim City , Jurassic Park, Alien 3 250 Frs, Sky blazer 300 Frs, Equinox contre You ng Merlin, Lufia, Paladin Quest... Te l au 88 47 18 46.

Département 75
Echange Megaman X contre Rock N Roll Racing. Contacter Julien au 43 72 26 93 uniquement sur Paris. Ve nds aussi MD Japonaise à prix bas, manette et jeux.

Département 76
Echange jeux SNIN : Spiderman XM en, Actraiser, Jurassic Park, Dragon Ball Z 2, jeux MD : Landstalker, Dr Robotnik, Global Gladiators, jeux G B. Contacter Mathieu au 35 40 38 8 5.

Département 78
Echange SNIN, 9 jeux (NBA JAM, DBZ III...), sixtupleur, S. Cop, adaptateur 60 Hz contre Néo Géo, jeux (a u moinss deux). Contacter Cédric B urlot au 39 53 02 78 à Versailles.

Département 85
Echange, vends jeux SN et SFC : Ali en 3, Ranma 2... Recherche pad CP SF, S. Advange (F), et jeux : Mana, Gaïa, R. Man X, Goemon 2... Contac ter Sylvain en soirée au 51 67 14 9 2.

Département 91
Echange Street Fighter II + 100 Frs contre Super Mario Kart. Demander Seb au 69 28 50 12.

Département 91
Echange Road Runner ou Mario Kar t contre Ranma 1/2 3 ou 4. Contacte r David au 69 30 84 23.

Département 93
Echange sur SNES : Rock Racing, Skyblazer, Metroïd, Beep Beep, Tetri s 2. Tel à Cédric au 48 94 99 83.

Département 95
Echange jeux GB : Metroïd II, World Cup contre les Schtroumpfesj ou Ki rby's Dream Land ou Bionic Comma ndo. Contacter Nicolas au 34 67 61 96 après 18 h.

Département 95
Echange SNIN, 4 jeux sous garantie, 2 manettes contre MCD, MD US /FR/JAP. Tel au 39 85 50 80 à Jean -Philippe.

Département 95
Echange sur Super Nintendo Battlet oads (US) contre Mech Warrior, Sta r Wars, Alien 3, Rock and Roll Racin g ou Ranma 1/2. Tel à Sylvain au 3 4 69 56 43.

Vente

Département 8
Vends plus de 15 jeux SFC : Battle Toads, Contra IV, Zelda III FR, Pilot Wings, Connors Tennis etc... Conta cter Maxime après 18 h au 24 52 9 6 94.

Département 11
Vends jeux SNIN et SNES de 200 à 300 Frs, Art of Fighting, Super Bom berman etc... échange possible. Tel au 68 41 51 41.

Département 13
Vends nbx jeux SNIN (jap, US, FR) : Actraiser, R. Beast, S. Soccer, Zeld a, 2020 Baseball, Mario Paint de 10 à 200 Frs, offre AD29 au 1er acheteur au 42 64 26 38.

Département 17
Vends SNES (US), Wing Command er, 2 manettes, adaptateur : 800 Frs. Benayoun Pierre 9 Place du Chatea u 17500 Jonzac.

Département 17
Vends sur SNIN : Goof Troop et sur GB Bugs Bunny entre 100 et 250 Fr s. Possibilité de vente séparée. Tel a u 46 49 18 76 et demander Grégor y après 18 h.

Département 20
Vends sur SNIN : Spiderman, Equin ox, Skyblazer, Fatal Fury II, Paladin' s Quest si vous êtes intéressés tel à Julien au 95 21 38 68.

Département 24
Vends jeux SNES et MD de 75 à 20 0 Frs, échange possible. Contacter Michel le soir au 53 09 81 59.



VENDEZ, ECHANGEZ, ACHETEZ VOS JEUX ET CONSOLES D'OCCASION
(30% à 70% moins cher que les Jeux Neufs)

42, rue de Paris
78100 ST GERMAIN EN LAYE
☎ (1) 30 61 47 47 +
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h
- Dimanche de 10 h à 13 h
- RER : St Germain en Laye

OUVERTURE JUIN 94 !!!

17, rue des Ecoles
75005 PARIS
☎ (1) 43 290 290 +
- Lundi de 14 h à 19 h
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
- Métro : Maubert Mutualité
- RER : Luxembourg/St Michel
- BUS : 63 86 87
- Parking : Maubert

SCORE GAMES LA VIDEO-JEU PASSION

37, Cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
☎ 44.20.52.52
- Lundi de 14 h à 19 h
- Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 19 h
- Samedi de 10 h à 19 h • 100 m de la gare de Compiègne
- Parking 700 places face au magasin • BUS : 3 / 4

25, av. de la Division Leclerc
N 20 - 92160 ANTONY
☎ (1) 46.665.666 +
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h (Vente et Echange)
- Dimanche matin de 10 h à 13 h (Vente exclusivement)
- RER : Antony • BUS : 197 297 395 APTR
- TRAIN : Orlyval

+ 10 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

CADEAU** 1 adaptateur secteur

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns)	649 F	449 F
CONSOLE GAME-GEAR (avec ALADDIN)	849 F	TEL

ADAPTATEUR SECTEUR	49 F	LOUPE GROSSISSANTE	69 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

WOLFCHILD	79 F	SHINOBI	99 F	SONIC 2	175 F
ALIEN III	99 F	SPIDERMAN	99 F	MORTAL KOMBAT	189 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

NBA JAM	269 F	GP RIDER	299 F
ALADDIN	299 F	ROAD RASH	299 F

MASTER SYSTEM (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER-SYSTEM II neuve (avec ALEX KIDD) 299 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

GOLDEN AXE	79 F	TENNIS ACE	99 F	SONIC	139 F
NINJA	79 F	MICKEY MOUSE	139 F	ASTERIX	139 F

MEGADRIVE (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MEGADRIVE 2 neuve + 1 jeu	695 F
CONSOLE MEGADRIVE 1 (occasion) + 1 jeu	499 F
CONSOLE MULTIMEGA CDX + Ecco CD + Avenger CD + Sonic 2	3290 F

MANETTE MEGADRIVE (neuve)	69 F	PRO PAD (transparente)	149 F
MENACER + 6 jeux	199 F	MANETTE 6 BOUTONS	99 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

ALTERED BEAST	59 F	ALADDIN	314 F
SONIC	79 F	FIFA SOCCER	314 F
STREET OF RAGE	99 F	LANDSTALKER	314 F
WORLD CUP ITALIA	99 F	ETERNAL CHAMPION	349 F
MICKEY & DONALD	139 F	MORTAL KOMBAT	349 F
EUROPEAN CLUB SOCCER	199 F	NBA JAM	349 F
MEGAGAMES (3 jeux)	199 F	SONIC 3	379 F
FLASHBACK	275 F	STREET FIGHTER 2'	379 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

PSG FOOTBALL	399 F	DRAGON BALL Z	489 F
DUNE	449 F	STREET OF RAGE III	549 F
WORLD CUP USA 94	449 F	VIRTUA RACING	695 F

MEGA-CD (+ DE 200 JEUX DISPONIBLES)

MEGA-CD 2 Français (occasion) 1290 F CDX PRO (neuf) 399 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

AFTER BURNER III	279 F	ECCO THE DOLPHIN	299 F
FINAL FIGHT	279 F	SONIC CD	299 F
PRINCE OF PERSIA	279 F	SYLPHEED	299 F
BATMAN RETURN	299 F	THUNDERHAWK	299 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

MEGARACE	TEL	SENSIBLE SOCCER	399 F	TERMINATOR	449 F
MICROCOSM	399 F	GROUND ZERO TEXAS	449 F	LETHAL ENFORCER	499 F
MORTAL KOMBAT	399 F	JURASSIC PARK	449 F	NIGHT TRAP	499 F

NEO - GEO

CONSOLE NEO-GEO* + 1 JEU 1790 F
(+ DE 200 JEUX DISPO.)

Exemple de prix :	NEUF	OCCASION
WORLD HEROES 2	990 F	749 F
FATAL FURY 2	1090 F	799 F

ART OF FIGHTING 2 (neuf)	TEL	SUPER SIDE KICK 2	1490 F
MEMORY CARD	229 F	TOP HUNTER	TEL

NEC

CONSOLE DUO R neuve	2190 F
CONSOLE PORTABLE GT TURBO*	995 F

ARCADE CARD TEL + 700 JEUX DISPONIBLES
(HU-CARD + CD ROM) à partir de 69 F

MANETTE 99 F QUINTUPLEUR 99 F

3 DO

CONSOLE 3 DO (Version PAL) (Disponible) TEL
+ 50 JEUX DISPONIBLES NEUFS & OCCASIONS

AMIGA CD 32

CONSOLE* + 2 Jeux 1790 F
+ 100 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

JAGUAR

CONSOLE JAGUAR (Disponible) TEL
+ 30 JEUX DISPONIBLES

Venez voir les 3 DO et la JAGUAR en démonstration permanente

RAYON GOODIES
(Ramicard, Cartes DBZ, Cassettes vidéo, Figurines, ...)

OUVERTURE D'UN RAYON CD ROM PC
+ 100 JEUX NEUFS & OCCASIONS

SPECIAL ANNIVERSAIRE
Du 1er au 30 Juin pour fêter **SES 2 ANS**, **SCORE GAMES** vous double la valeur des points de votre Carte de Fidélité.

Soit 300 F de Jeux GRATUITS pour 1500 F d'achats

NINTENDO

GAME-BOY (+ DE 600 JEUX DISPONIBLES)

CADEAU** 1 sacoche

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-BOY (Française)	299 F	199 F

CONSOLE GAME-BOY (neuve) + Tee Shirt MARIO LAND III	329 F

SUPER GAME-BOY	499 F	LOUPE LIGHT BOY	59 F
GAME-GENIE (neuf)	249 F	ADAPTATEUR SECTEUR	69 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

CASTELVANIA	79 F	MORTAL KOMBAT	175 F
SUPER MARIO LAND 1	139 F	SUPER MARIO LAND 2	175 F
ASTERIX	175 F	ZELDA	175 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

BATMAN	99 F	TINY TOON 2	249 F
SUPER MARIO LAND 3	249 F	TORTUE 3	249 F

NES (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE neuve + 2 MANETTES	249 F	GAME GEAR	299 F

SUPER PROMO JEUX US neuf :

ADDAMS FAMILY	99 F	DUCK TALES	99 F
ADAPTATEUR GAME KEY	99 F	SUPER MARIO 3	99 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

SENSIBLE SOCCER	199 F	MEGAMAN 5	299 F
KIRBY'S ADVENTURE	299 F	ASTERIX	349 F

SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES

CONSOLE SUPER-NINTENDO Française neuve :

CONSOLE + STREET FIGHTER II	690 F	CONSOLE + MARIO ALL STARS	990 F
CONSOLE + ALADDIN	990 F	MANETTE d'origine	99 F

ADAPTATEUR SNINT/SFAMICOM/SNES 79 F
ou 49 F avec 1 Jeu acheté ou **GRATUIT** avec 2 Jeux achetés
Nouvelle ADAPTATEUR 60 Hz 99 F RALLONGE MANETTE 39 F

(+ DE 2500 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

F ZERO	139 F	ALADDIN	299 F
STREET FIGHTER II	139 F	FLASHBACK	299 F
MORTAL KOMBAT	169 F	STREET FIGHTER 2 TURBO	299 F
STARWING	169 F	DRAGON BALL Z	349 F
MARIO ALL STARS	269 F	F1 POLE POSITION	349 F
SUPER MARIO KART	269 F	NBA JAM	379 F
ZELDA III	269 F	YOUNG MERLIN	379 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

MYSTIC QUEST	389 F	FIFA SOCCER	499 F
SKYBLAZER	399 F	DRAGON BALL Z 2	549 F
EQUINOX	439 F	EMPIRE STRIKE BACK	549 F
PSG FOOTBALL	489 F	RANMA 1/2 4	TEL
ROCK'N ROLL RACING	489 F	STUNTRACE FX	TEL
CLAYFIGHTER	499 F	SUPER STREET FIGHTER II	TEL

Toutes les marques citées sont des marques déposées. Offre dans la limite des stocks disponibles. * OCCASION ** POUR L'ACHAT DE CONSOLE NEUVE RC : Paris B 385 215 603

NOUS ACHETONS
(Paiement immédiat ou bon d'achat)

vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •GAME-BOY • CD ROM PC •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO •3DO

Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur : •N.E.S •CD 32 •MASTER-SYSTEM •NEC •LYNX

(voir modalités au magasin) (Boites d'origine indispensable)
(Echange exclusivement réalisé au magasin)

VENTE PAR CORRESPONDANCE
24 / 48 H
LIVRAISON COLISSIMO
(Commande à Paris exclusivement)

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.
N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 17, rue des Ecoles 75005 PARIS

NOM ....PRENOM ....
ADRESSE ....
CODE POSTAL..VILLE ....
TEL DOM : ....TEL BUR : ....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑ CARTE BLEUE ❑
N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date expiration : . . / . .
Signature ....

JOYPAD 06/94

Département 29
Vends ou échange jeux sur SNIN : Addams Family 2 : 300 Frs, Super R-Type : 200 Frs. Contacter Thierry au 98 01 14 25.

Département 31
Vends Game Boy + 10 jeux : 1200 Frs. Contacter Julien au 61 76 36 05.

Département 31
Vends Sim City, Contra (US) 200 Frs pièce ou 350 Frs les deux, cherche Final Fantasy 2 (US) à bon prix ainsi que jeux Pc Engine, SFC, MD. Contacter Fabrice au 61 23 27 37.

Département 33
Vends SNIN, jeux SNIN (Zelda 3, SF II, Super Mario Kart...), jeux MD (Flashback...) le tout tbe ensemble ou séparé. Contacter Rémy au 57 74 16 67.

Département 33
Vends SNIN, 7 jeux : 1600 Frs, vends GB, Tetris, Mortal Kombat, Trac meet, cassette de 8 jeux : 600 Frs. Tel au 56 91 75 63 entre 13 et 14 h en semaine.

Département 35
Vends jeu SN : Street Fighter II Turbo à 300 Frs, écrire à Mathieu Larrode 6 Hameau des Ormes 35800 Dinard ou tel au 99 46 49 75.

Département 38
Vends X-Men, Alien 3 : 400 Frs le tout, possibilité de vente séparée à 250 Frs le jeu, échange possible. Appeler au 76 72 54 62.

Département 38
Vends SNIN, 7 jeux, AD29, malette le tout à 2000 Frs. Contacter Rémy au 76 25 45 82 (vends aussi Game Gear, 5 jeux 1100 Frs).

Département 38
Vends NES, 5 jeux, Zapper, 2 manettes : prix à débattre. Demander Ange au 76 47 52 26 après 17 h 30.

Département 38
Vends jeux SNIN : Aliens 3 à 325 Frs, SFII à 210 Frs, SFII Turbo à 310 Frs, Mortal Kombat à 300 Frs, Starwing à 350 Frs. Demander Xavier ou Pascal au 76 98 65 02.

Département 42
Vends jeux SNES : Mario Kart 250 Frs, Mortal Kombat 250 Frs, Street Fighter II Turbo 300 Frs, SFII 150 Frs, Superscope 300 Frs. Demander Yann au 77 25 66 18 après 17 h.

Département 42
Vends jeux SNIN et SFC : Dragon Ball Z II, Mortal Kombat, Tiny Toons ou échange contre Tortues 5 (Tournament Fighter), Equinox ou autres. Tel au 77 30 59 92.

Département 44
Vends SNIN, 2 pads, AD29, 5 jeux : Tiny Toons (US), Mario Kart, Starwing, Street Fighter, DBZ : 1300 Frs. Contacter Loïc au 40 01 03 16.

Département 45
Vends ou échange jeu Lethal Weapon sur Super Nes 200 Frs maxi. Contacter Laurent au 38 72 09 72 à partir de 18 h 45.

Département 49
Vends ou échange sur SNES Mr Nutz, S. Swiv, Zombies, Fatal Fury, NHLPA Hockey 93 contre DBZ 3, Secret of Mana ou jeu du genre. Demander David au 41 57 28 78 après 18 h.

Département 49
Vends sur SNIN : Mortal Kombat, Valis 4, Castelvania 4, Sonic Blastman, sur MD : Fatal Fury, Aladdin, Sonic 1, Altered Beast jap. possibilité échange. Tel au 41 50 53 18.

Département 51
Vends sur SNIN : Tournament Fighters 330 Frs (Frais de port inclus) et autre... Contacter Stéphane au 26 65 71 37 après 18 h sauf week-end.
Département 54
Vends GB, Tetris, Mario, Astérix, Princess Blobette, Sneaky Snakes, Boulder Dash, accessoires 700 Frs. Colin Jérôme 34 Rue de la Promenade 54760 Oleyr.

Département 56
Vends jeux NES de 100 à 200 Frs : Black Manta, Goonies I, Zelda I et II. .. Tel au 99 08 19 62 s'adresser à Benjamin Le Brun.

Département 56
Vends TMHT Tournament Fighters sur SNIN 290 Frs. Demander Frédéric au 97 05 15 41.

Département 57
Vends sur Game Boy : W. Bert et Fortified Zone 100 Frs chacun avec boites et notices en très bon état. Appeler Xavier au 87 86 29 26 après 18 h.

Département 57
Vends jeux SNIN : Aladdin, Star Wars, F. Zero, S. Tennis, Beep Beep, Contra 4, Castelvania 4, Aleste, Street Fighter 2, S. G & G, Pro Soccer (200 à 300 Frs ou 1990 Frs le lot. Tel au 87 63 14 29.

Département 59
Vends jeux SNES de 50 à 150 Frs. Tel au 20 56 16 23 ou Mickaël 8 Rue Marengo 59800 Lille

Département 59
Vends nbx jeux Super Nintendo sans arnaque et à bas prix 200 à 260 Frs. Contacter Jonathan dans la soirée de 17 h 30 à 19 h 30 au 27 96 71 20.

Département 59
Vends SNES, 3 manettes, Action Replay, AD29 Turbo, 13 jeux (NBA JAM, Mario Kart, Starwing, SFII Turbo) valeur total 8500 Frs, bradé à 3600 Frs. Contacter Philippe au 28 26 15 65.

Département 59
Vends MDF, 10 jeux, SNIN, NEC Turbo GT, 2 jeux le tout en tbe boites et notices, prix intéressants (peu servi). Tel pour détail au 23 67 09 32.

Département 59
Vends SNES + 13 jeux (NBA JAM, Starwing, Mario Kart..) + Action Replay, adaptateur, manette Turbo, le tout 3600 Frs, valeur 9000 Frs. Tel à Philippe au 28 26 15 65 après 18 h.

Département 67
Vends jeux NES : Lowgman, Batman, Bionic Commando, Zelda 2, Gremlins 2, SMB 2 à 200 Frs. Tel au 88 70 93 15.

Département 69
Vends sur SNIN SFII Turbo 250 Frs, Bubsy (US) 200 Frs, Mr Nutz 200 Frs. Contacter Alexandre au 78 43 84 01.

Département 69
Vends Super Nintendo, SFII, Mickey, Star Wars et Super Pang, manettes Turbo 1200 Frs à débattre ou vends jeux séparément. Tel au 78 49 31 30 et laisser un message.

Département 69
Vends SN, 2 pads, cable péritel, secteur, 5 hits (DBZ, SFII Turbo), AD29 : 1500 Frs. Demander Vichy au 78 26 02 85 après 18 h seulement.

Département 69
Vends Secret of Mana sur SNES : 300 Frs. Demander Laurent au 78 88 49 47 le week-end.
Département 69
Vends jeux SNIN Bubsy 300 Frs tbe, Magical Quest 200 Frs, Mario 4 150 Frs, Super Double Dragon 200 Frs. Vends manettes Turbo Propad 120 Frs, manette Turbo Dina 160 Frs. Tel au 78 49 57 50.

Département 73
Vends SNIN, 4 jeux (Starwing, FZero, Ghouls'n Ghosts, Joe et Mac), AD29 : 1000 Frs. Tel au 79 25 06 50 ou 79 69 97 91.

Département 74
Vends jeux GB : S. Marioland, S. Wars, Hook, Mercenary Force : 120 Frs pièce ou 400 Frs les 4. Demander Julien au 50 52 54 93.

Département 32

NINTENDO

Vente

Département 75
Vends jeux SNIN : DBZ III, AD 60 hz : 450 Frs, NBA JAM : 350 Frs, Val d'Isère : 400 Frs, Megaman X : 400 Frs, demander Baptiste au 45 78 90 25.

Département 75
Vends NBA JAM sur Super Nintendo à 350 Frs. Contacter Leïf au 45 41 64 17.

Département 75
Vends sur SFC 30 jeux (DBZ II, Tortues V, SFII Turbo,NBA JAM, Mortal Kombat.. sur Paris et banlieue. Contacter Bob au 43 52 44 79 après 19 h.

Département 75
Vends jeux sur NES : NHLPA Hockey, Super Aleste, Street Fighter II, World League Baseball 280 Frs pièce et sur MD 16 bits W. Mickey Mouse, Turbo Out Run 210 Frs. Ecrire à Carlos Batista 79 Rue Pernety 75014 Paris.

Département 75
Vends jeux SNIN, SFC entre 200 et 300 Frs. Demander Nasser au 42 52 44 96 ou Adel au 42 05 86 39.

Département 75
Vends SNIN, 2 manettes, 3 jeux : SF II, Mario World, SFII Turbo à 900 Frs et Nintendo 8 jeux : SMB1 et 3, Castel 2, Duck Hunt, Pistolet ect, le tout pour 680 Frs. Tel le soir à Jean au 47 70 84 34.

Département 75
Vends Pro Fighter Q, Super Nes US, Super Advantage. Tel à Daniel au 47 12 02 05.

Département 77
Vends Super Nintendo 2 manettes, AD29, 4 jeux : DBZ, SFII, Bubsy, The Lost Vikings 950 Frs. Contacter Frédéric au 60 08 53 50.

Département 77
Vends GB, 3 jeux (Mortal Kombat, Tetris, Nemesis), adaptateur : 500 Frs ou 450 Frs. Contacter Vincent au 64 88 62 94.

Département 77
Vends jeux SN et MD et MS à très bons prix. Tel après 17 h 30 au 64 09 97 92 et demander Jérémy.
Département 77
Vends SFC 2 manettes, 1, 2 ou 3 jeux (Axelay, Jimmy Connors, Rampart), adaptateur universel (expert) de 700 à 1200 Frs selon nbx de jeux. Tel au 64 38 06 64 à Cédric.

Département 77
Vends jeux SN : Road Runner et Dragon Ball Z 1 : 150 Frs l'un. Appeler Cédric au 60 04 40 70.

Département 78
Vends SNIN sous garantie, 2 pads, DBZ, SFII Turbo, Aladdin, Mr Nutz, Tiny Toons, le tout : 1900 Frs à débattre au 30 43 14 18.

Département 78
Vends SNIN, 5 jeux (Mario, Parodius, Mario Kart, Zelda, Alien 3), le tout 1700 Frs. GB, 6 jeux : 1000 Frs, NES, jeu Simpsons : 400 Frs. Contacter Eric au 30 55 69 07.

Département 78
Vends, échange jeux SNIN, MD possède DBZ II, Aladdin, Flashback, Skyblazer, CH FF 6 et 5 (US) et autres. Demander Fred au 39 50 06 11 après 18 h.

Département 78
Vends jeux SNIN, FZero, Kick Off, Wings 2, Mech Warrior, entre 180 et 250 Frs ensemble 700 Frs. Tel au 30 54 00 79 après 18 h et demander Manuel ou Jordan.

Département 78
Vends ou échange sur SNIN (GP 1, SFII, Sim City, Superscope, Kick Off, FZero) de 80 à 100 Frs et Super Mario 4 : 60 Frs. Tel au 30 54 65 34.

Département 78
Vends SNIN + Mortal Kombat : 750 Frs et jeux SNIN : Mario 4, Bomberman, Top Gear, Zelda 3, Wing Commander, Famile Addams, Mech Warriors, Axelay : 250 Frs pièce. Contacter James au 34 89 85 06.

Département 78
Vends Game Boy avec 12 cassettes de jeux : 1800 Frs. Poulard Alexandre 1 L'Orée du Bois 78950 Le Boulay ou tel à partir de 18 h 30 au 34 87 17 15.

Département 78
Vends jeux de 200 à 250 Frs, Secret of Mana, NBA JAM, Super Bomberman, Mario Collection, Eric Cantona, S. Tennis, S. Aleste. Contacter Benjamin au 30 59 16 61.

Département 78
Vends sur GB, jeux 100 à 200 Frs (Turtles, Buraï Fighter, B. Simpsons. C. Aventure). Tel au 30 58 12 35.

Département 80
Vends SNIN, 2 pads, 8 jeux (NBA JAM, Mario Nut, DBZ,Tiny Toons, SFII, FZero) valeur 4995 Frs vendue 2500 Frs. Contacter Dominique après 19 h au 22 78 81 23.

Département 84
Vends sur SNIN : Bomberman 93 : 250 Frs, SFII : 130 Frs, achète Dragon Ball Z new : 300 Frs. Tel au 90 80 50 00 et demander le poste 51.18 après 18 h.

Département 91
Vends FZero 150 Frs, Another World 200 Frs, Contra 3 200 Frs, Adventure Island 350 Frs, possibilité échange contre Mario Kart. Appeler Alex au 64 96 34 42.

Département 91
Vends ou échange, ou jeux Super Nintendo, échange Castelvania IV contre Another World. Contacter Mickael 7 rue du Docteur Laennec 91860 Epinay. Tel au 60 47 16 67.

Département 91
Vends Connors, SFII Turbo, 600 Frs, Romance 2, Lufia, Lagoon, F. Fantasy 1 et 2, Paladin Quest, Wolfenstein etc... et sur MD Aladdin, Flashback, X-Men, PS 3, Rocket, Jungle etc... Tel au 60 83 07 11.Département 91
Vends SNIN, 2 manettes, Mario World (600 Frs), Mario Kart US, AD 29 (225 Frs), Alien 3 (FR) (225 Frs), et Actraiser 2 (JAP) (300 Frs). Demander Sun au 64 47 14 01.
Département 91
Vends jeux SNES (Another World, Mario Kart, Zelda 3, Castelvania 4, Desert Strike, Street Fighter 2, Axelay...). Tel à Vincent au 64 99 63 76.

Département 91
Vends jeux SNIN : Top Gear, All Star Challenge etc...) de 200 à 350 Frs et vends jeux NES de 80 à 120 Frs. Tel au 69 34 53 41.

Département 91
Vends jeux SNIN : Lemmings 150 Frs, Aladdin 300 Frs. Demander Anne-Sophie Delaunay au 69 40 77 18 après 17 h 30.

Département 91
Vends jeux GB : Gargoyle Quest, Mystique Quest, Megaman 2 etc... vends jeux SNES : SFII Turbo, Mario All Star, etc... Contacter David au 69 30 84 23.

Département 92
Vends MD avec 10 jeux, une SNIN avec 4 jeux, manette (compris : SFIIT urbo, Aladdin, Batman, Sonic 1 et 2 etc) pour 2500 Frs. Contacter Damien au 47 81 16 35.

Département 92
Vends jeux SNIN : Flashback, Mario All Stars, Bubsy, X-Men, Pilot Wings, Mortal Kombat, Final Fight 2 de 150 à 250 Frs. Contacter Olivier au 46 65 95 66.

Département 92
Vends SNIN + 5 jeux (SFII Turbo, Ranma 2, Soccer...) + Scope, le tout 2000 Frs, vente séparée possible. Tel au 47 41 68 98.

Département 93
Vends ou échange sur Super Nintendo : Mario World, Mortal Kombat, SFII Turbo contre en US ou SFC Ranma 1/2 n°4 ou Clayfighter. Tel à Sébastien au 48 97 22 56.

Département 93
Vends sur SNIN : NBA JAM, Aladdin, Blanco Rugby, Mario All Stars, F 1 Pole Position, SFII Turbo (jeux jamais servis) entre 200 et 300 Frs. Tel au 48 59 10 91 et demander Fred.

Département 93
Vends Nintendo, 1 jeu : 230 Frs ou 1 jeu 80 Frs (Popeye ou Ghouls'N Ghost). Tel au 49 35 17 99 après 20 h ou à 7 h 30.

Département 94
Vends Super Nintendo Américaine et plus de 150 jeux, le tout à 5000 Frs. Contacter Cyril au 45 94 12 61.

Département 94
Vends SFII Turbo 250 Frs, Mario All Stars 250 Frs ou les 2 : 475 Frs en français et garantis, excellent état, Multipad 5 joueurs, vends Lynx 1 tbe : 200 Frs. Tel après 19 h au 48 76 03 99.

Département 94
Vends SNES, jeux, joys, adaptateur 2000 Frs (sous garantie). Contacter Marc au 43 74 66 39.

Département 95
Vends SNES, DBZ III, SFII Turbo, NBA JAM, 3 jeux, Adaptateur 60 Hz contre Néo Géo, World Heroes II, Samuraï Shodown, Last Resort ou autres jeux. Tel au 34 20 03 95 tous les jours.

SEGA

Achat

Département 20
Achète Fifa Soccer 250 Frs. Tel au 95 46 10 65 après 20 h.
Département 75
Achète nouveautés sur MD et SN, échange ou vends jeux sur MD. Sam au 43 68 02 04.

Département 78
Achète MD + jeux Phantasy Star 3 ou 4 pour 500 Frs à débattre. Contacter Vincent au 39 73 68 29.

Département 83
Cherche jeux style "Warsong" sur MD ou autres jeux Wargames/Stratégi (Dune II, Mutant League Hockey). Contacter Cyril Cotta Le Fray Redon 83136 Rocbaron.

Département 93
Achète ou échange un Mega CD en bon état. Tel au 42 43 04 06 et demander Matthieu.

Contact

Département 9
Echange sur MD : Spiderman, Mortal Kombat, Sonic, Ultimate Soccer, Italia 90 et Jennifer Lapriat contre Fifa Soccer, Street of Rage 2 et Another World. Tel au 61 66 05 98.

Département 25
Echange jeux MD : Sonic, European Club Soccer, Aquatics Games, Super Hang-On, Street Fighter II' contre autres jeux. Demander Arnaud au 81 49 84 94 après 17 h.

Département 54
Echange Global Gladiators et Wonderboy in Monster World sur MD contre Fifa Soccer et NBA Jam sur MD. Contacter Yann au 83 21 62 43 après 20 h.

Département 62
Echange ou vends jeux MD : Sonic Spinball, Gunstar Heroes, Fifa, Aliens 3, Desert Strike, David Robinson, joystick . Tel au 21 81 56 50.

Département 62
Echange sur MD : Street Fighter II, Aladdin, Sunset Riders contre Gunstar Hero, S. of Rage 3, DBZ, Castlevania, Zombi, Sh. Force 2. Contacter Dominique au 21 62 87 83.

Département 66
Echange jeux MD : Sonic Spinball, Aladdin, Fatal Fury, Zombies... contre Sonic 3, SFII', Street of Rage 3, NBA JAM. Contacter Christophe au 68 66 72 78.

Département 66
Echange ou vends jeux MD 90 à 160 Frs, vends Game Boy + Zelda , Néo Géo + World Heroes II, FFII de 150 à 300 Frs. Contacter Samuel au 68 53 44 73.

Département 77
Echange jeux MD : G-Loc, Batman Returns contre Formula 1, Flashback, NHLPA Hockey, Super Off Road. Demander Jérôme au 64 03 62 86 après 19 h.

Vente

Département 1
Vends ou échange : Terminator 1, Phantasy Star III, Wonderboy 5, Land

stalker, Dungeon Dragon, Sonic 2, Ferrarri... contre Fifa, General Chao s ou jeux MCD. Tel au 74 81 16 26

Département 6
Vends MD + 5 jeux + 2 manettes à p rix raisonnables et séparément et Ga me Boy complète + 3 jeux. Tel au 9 3 98 71 67 au heures de repas.

Département 6
Vends Master System + 8 jeux tbe g arantie dont Sonic 1,2, Golden Axe, Spiderman, Tennis Ace, ou vente de jeux seuls de 75 à 200 Frs, offre 3 n° de Joypad au 93 47 12 50.

Département 7
Vends MD 2 jeux : Westel-War (Cat ch), Winter Olympic : 1000 Frs. Tel au 75 64 52 46 à François.

Département 10
Vends MD 2 manettes, 8 jeux et AT neuf : 2000 Frs ou jeux séparés (SFI I', Zombies, Rocket Knight, Sonic S pinball

Département 11
Vends MD + 1 manette plus 5 jeux, vends Nintendo + 2 manettes + 1 pi stolet + 6 jeux. Tel au 68 79 64 85 à Benjamin.

Département 12
Vends Master System, 12 jeux : Ale x Kid, Sonic, Sonic 2, Kung Fu Kid, Donald Duck, Wonder Boy, Ghostbu sters, The Simpsons, Double Drago n, World Soccer etc... Tel au 65 81 75 44.

Département 13
Vends jeux Game Gear : Tom and J erry, Simpsons, Super Monaco GP, Olympic Gold entre 75 et 120 Frs. C ontacter Guillaume au 91 53 05 41.

Département 13
Vends sur MD : Sonic Spinball : 25 0 Frs. Demander Mickaël au 91 09 93 00 ou Kusselk Mickaël 1 Rue du Gramenier 13740 Le Rove.

Département 13
Vends jeux MD : Jungle Strike, Hau nting 200 Frs, The Flinstones, 150 Frs, NHL Hockey 100 Frs. Tel au 42 54 78 30.

Département 17
Vends 12 jeux MD : Air Buster, Strid er, Street of Rage, Mercs, Battle Squ adron, Eswat, Shadow Dancer, Sonic , Bio Hazard, Gynoug, Two Crude Du des, G. N' Ghosts. Tel au 46 91 50 16.

Département 17
Vends jeux MD : S. O. Rage, Eswat, Gynoug, Biohazard, Strider, Battles Quadron, Air Buster, Sonic, Shadow Dancer, Two Crude Dudes, Mercs, Ghouls'n Ghosts, Chakan : 150 Frs. Tel au 46 91 50 16.

Département 20
Vends Final Fight sur MCD japo- nais état neuf : 150 Frs. Vannini Ma urice Lot La Marana A59 20290 Bor go.

Département 25
Vends MD + 5 manettes + 20 jeux e nviron (F1, Davis Cup, Aladdin, AR P...) 3700 Frs. Moutel Fabrice Clerv al au 81 97 80 87.

Département 27
Vends jeux MD entre 100 et 250 Fr s (NHLPA, Flashback, Sonic, Batma n 2, LHX) vends Strider sur MS 100 Frs, vends SNIN + 4 jeux : 2000 Fr s ou contre MCD + 2 jeux. Tel au 32 37 91 63.

Département 31
Vends jeux Master System (Lemmin gs, Kick Off, Ultima IV, Sagaïa, Dou ble Dragon, Shinobi, Mickey...) 12 a u total + joystick Python I Turbo III de Quick Shot, le tout à 500 Frs. Po ssibilité de vente séparée. Tel au 61 44 67 90 et demander Olivier sauf l undi et jeudi.

Département 32
Vends MD jap, 1 pad, 6 hits (Sonic 2, TF 3 etc...) pour 1000 Frs, MCD j ap : 1000 Frs le tout à débattre, ven ds aussi jeux SFC. Tel à Arnaud au 62 26 38 62 ou au 62 69 86 48.

Département 34
Vends jeux MD : Fantasia, Last Battl e, Thunder Force 2, 100 Frs l'un ou 250 Frs les 3. Tel à Julien au 67 71 89 87 aux heures de repas.

Département 35
Vends jeux MD dans le départe- ment 35 uniquement. Ecrire à Sylvai n Corvaisier, Rochefort, 35270 Com bourg.

Département 38
Vends ou échange jeux Game Gear : Mortal Kombat, Sonic 2, Astérix, D onald, Alien 3, Jurassic Park etc... C ontacter Pierre au 76 52 43 23.

Département 38
Vends MD + 3 jeux + 7 Hits (Drago n Fury, R. Thunder 2, PS 3...), adapt ateur : 1500 Frs. Demander Sami au 76 55 30 61.

Département 44
Vends Mega CD2, 4 bons jeux (Syl pheed, Sonic...) 1490 Frs négo- ciable + 9 jeux MD de 50 à 100 Frs. Tel à Vincent au 40 24 93 96.

Département 51
Vends jeux MCD II : Sonic CD, Silp heed : 230 Frs et Ground Zero Texa s : 300 Frs et achète Night Trap (30 0 Frs). Tel à Grégory au 26 66 85 5 9 après 19 h.

Département 54
Vends jeu Master System : Battle O ut Run : 50 Frs, Game Génie pour G ame Boy : 200 Frs, accessoires pou r GB : 100 Frs, magazines jeux vidé os : 10 Frs l'un, 60 Frs les 10. Tel a u 83 29 17 74.

Département 56
Vends jeux MD de 100 à 300 Frs. T el au 97 52 33 75.

Département 59
Vends Game Gear, 4 jeux (Sonic, M ickey 2,Street of Rage, Chuck Rock 2) adaptateur secteur com- pris : 900 Frs, Arnaud Descamps au 20 79 25 85.

Département 59
Vends Game Gear, 6 jeux, Factory P anic, Solitaire Poker, Global Gladiat ors, Krusty Fun House, Columns, S hinobi 2, et loupe, adaptateur sec- teur, valeur 1800 Frs, vendue 800 F rs. Tel au 20 58 63 23 après 19 h.

Département 62
Vends jeux MD : 80 à 150 Frs, Supe rman, Chikiboys, Mazin Saga etc..., vends jeux Super Nintendo et Game Boy. Tel au 21 49 36 13.

Département 67
Vends GG, transfo, jeu Shinobi : 290 Frs, et achète anciens jeux MS et MD à bas prix. Tel à Dan au 88 29 64 97.

Département 69
Vends jeux MD : TF 3, Batman, Coo l Spot, Street Fighter II, Shinobi, LH X Copter, Aladdin de 150 à 300 Frs pièce. Tel à Jean au 78 52 69 12 le soir.

Département 73
Vends jeux MD : SFII' 250 Frs ou é change contre PGA Golf 2, Landstal ker, Fifa Soccer. Ecrire à Arpin Thier ry 134 rue de l' Arbonne 73700 Bou rg St Maurice.

Département 75
Vends jeux Game Gear : Aladdin 17 0 Frs, Olympic Gold 170 Frs, Mortal Kombat 180 Frs, Sonic 100 Frs. Tel au 42 28 78 54 à partir de 18 h.

Département 75
Vends jeux MD (Mickey, Alisia...) d e 50 à 150 Frs, échange aussi contr e Fantasy Star 3. Tel le soir au 47 2 3 08 17 demander Christophe.

Département 75
Vends Virtua Racing jap : 450 Frs, E swat et Phantasy Stars 3 : 50 Frs piè ce et également NES + 2 pads : 150 Frs. Contacter Fabrice au 42 54 08 94.

Département 75
Vends sur MD : Landstalker 250 Frs , Castelvania 200 Frs. Contacter Sa m au 46 87 05 15.

Département 76
Vends sur MD : 100 Frs Quackshot (sans boite), Battle Squadron (sans boite). Contacter Ludovic au 35 90 14 57 après 18 h.

Département 78
Vends Sonic, Mickey, Kenseidenn, Alien Syndrome et Alex Kidd sur M S à 100 Frs. Vends aussi des maga- zines de consoles. Demander Pasca l au 30 87 07 01.

Département 78
Vends sur MD : Alien 3, Street Fight er II", Splater House 3, Sonic 2, A. D ragoon, Jurassic Park, EA Hockey, T hunder Force 4 : 200 Frs pièce sauf SFII. Tel à Nicolas au 30 58 49 98.

Département 78
Vends sur MD : Batman Returns et Tazmania 130 Frs ou 240 Frs les 2, vends aussi 4 jeux MS à 50 Frs, ada ptateur MS/GG 195 Frs. Tel à Loïc a u 34 83 59 28.

Département 79
Vends MD, MCD avec 2 joys, prise Hifi, 3 jeux dont 2 CD, le tout sous garantie vendu 2400 Frs. Tel au 49 64 48 92 Landreau Anthony.

Département 91
Vends Master System, 34 jeux tbe (Astérix, Sonic, Donald, B. Raid Ten nis, Wonderboy) le tout pour 2000 Frs. Tel au 60 84 50 65 entre 19 et 21 h.

Département 91
Vends cable reliant console sur mo niteur amstrad CPC et CPC +,Amiga , Atari : 100 Frs port compris. Tel au 69 89 28 98.

Département 92
Vends Game Gear, adaptateur recha rgcable, jeux : NBA JAM, Mortal Ko mbat, Astérix, Sonic 2, Columns, va leur réelle 2600 Frs, vendue1300 Fr s. Tel au 47 08 42 84 à partir de 18 h et demander David.

Département 92
Vends MD 2 pads, 7 jeux : 1200 Frs ou vends jeux séparément 200 Frs. Tel au 40 92 17 95 à Vincent après 18 h.

Département 92
Vends sur MD : Tiny Toons, Sonic 2, S. Force, Monaco GP, Hell Fire, Ghouls'n Ghosts de 100 à 250 Frs. Contacter Jean-Yves au 47 88 29 1 3.

Département 92
Vends Game Gear, loupe, adapta- teur MS, jeu Sonic 2 : 600 Frs. Tel a u 47 25 36 56 (répondeur).

Département 92
Vends jeux GG : Sonic 2 150 Frs, W . Boy 3 100 Frs, Shinobi 75 Frs, Shi nobi 2, et MS. Tel entre 18 et 20 h à Matthieu au 47 32 10 70.

Département 92
Vends MCD, Road Avenger, Silphee d, Ground Zero Texas 2000 Frs et a chète DBZ 2 Action Game (SFC) à 4 00 Frs. Contacter Julien au 45 34 4 8 77 à partir de 19 h.

Département 93
Vends Master System, pistolet, 2 manettes, Joypad, 11 jeux : 500 Frs à débattre. Tel au 48 54 73 93 et de mander Christophe après à 18 h.

Département 93
Vends GG (1 an) + 10 jeux + Alim + loupe + sacoche : 1100 Frs, possi- bilité de vente séparée (ex 5 au lieu de 10). Tel au 43 02 07 91 et dema nder Thomas.

Département 95
Vends jeux MD : Olympic Gold, Gol den Axe 2, Super Thunder Blade, M ortal Kombat, Indiana Jones, Ecco T he Dolphin et Kid Chameleon. Appe ler au 30 75 17 43.

Département 95
Vends MD, MCD II, Road, 1 jeu au choix : 1800 Frs, vends plusieurs ac cesoires : Sega et jeux à partir de 20 0 Frs. Tel au 34 17 22 39 ou répon deur Phil.

Département 95
Vends MCD2 + MDJ avec 3 jeux M D et 3 CD pour 2000 Frs. Contacter Rafik au 39 86 18 93 après 18 h, ve nds aussi SNIN, 5 jeux, AD29 : 170 0 Frs ou le tout pour 3700 Frs + Ga me Génie.

Département 95
Vends MDF, 2 manettes dont une Pr o 2, 5 jeux : Sonic, Golden Axe, Las t B., Chuck Rock, Monaco GP, valeu r 1600 Frs, faites vos offres au 39 8 2 42 10 le matin et demander Pierre

BON POUR UNE P.A. GRATUITE

Vous avez une Petite Annonce à passer ? Aucun Problème ! C'est GRATOS en plus... Cochez les cases, remplissez la grille et hop ! vous nous envoyez tout ça dans une enveloppe timbrée et elle aura une chance de paraître dans le prochain numéro qui sortira vers le 15 du mois prochain. Les annonces des abonnés sont prioritaires, joindre votre dernière étiquette d'expédition.

Votre département :

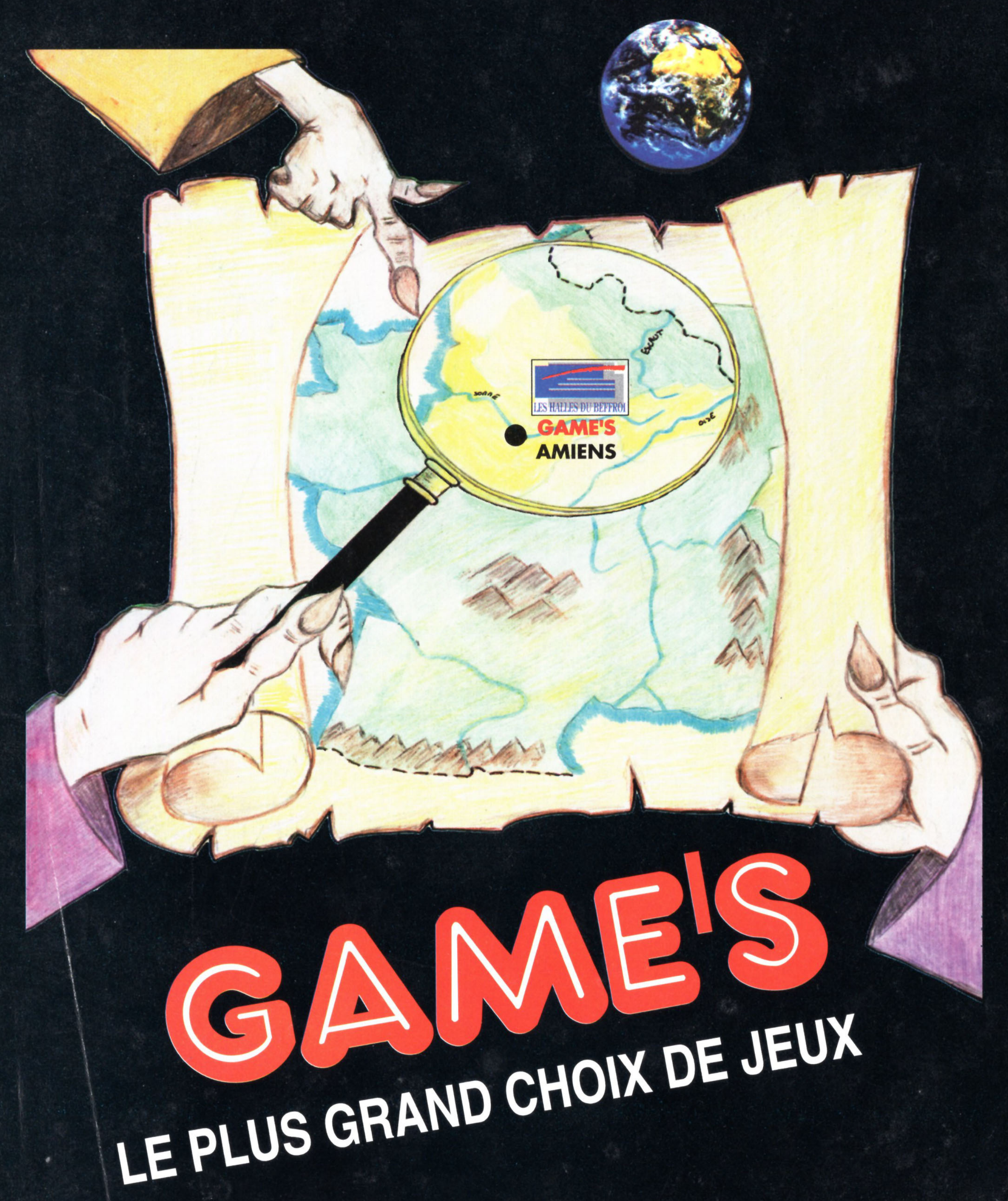
❏ ACHAT ❏ ECHANGE ❏ VENTE

❏ NEC ❏ NEO-GEO & LYNX ❏ NINTENDO ❏ SEGA

N° 33

JOYPAD • PA • 10, rue Thierry Le Luron 92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

Vous aussi, découvrez le nouveau GAME'S



AMIENS
Centre commercial
Halles du Beffroi
Tél : 22 91 73 33

CERGY 3
Centre commercial
Les 3 Fontaines
Tél : 30 75 95 42

ST QUENTIN YVELINES
Espace St-Quentin
Tél : 30 57 13 43

VAL-THOIRY GENEVE
Centre commercial
Tél : 50 20 86 06

CAGNES-SUR-MER
7, Boulevard Kennedy
Tél : 93 22 55 21

LILLE
Grand Place
Tél : 20 13 92 92

PARLY 2
Centre commercial
Tél : 39 55 19 20

VELIZY 2
Centre commercial
Tél : 34 65 18 81

PAS DE RECREATION SUR CE COURT-LA!

Classé numéro un mondial*, Pete Sampras, dit le "Revolver", est capable de transformer une balle de tennis en véritable missile balistique. Lorsqu'il appuie sur la détente, vous avez intérêt à dégager.

Les services sont impitoyables, sans parler des coups droits et des revers imparables. Quant aux smashs, ils sont tellement puissants qu'ils font frémir les ramasseurs de balles. Tout y est: du tennis pur et dur.

Pete Sampras Tennis est agrémenté de voix échantillonnées interactives et de nombreux effets sonores réalistes. Parmi les multiples options, on peut citer: effet de la balle, 18 tournois internationaux, possibilité de revoir l'action, et un répertoire de coups à faire tomber les bras des joueurs français!

Pete Sampras Tennis sort sur la nouvelle J-Cart, une cartouche révolutionnaire avec deux connecteurs de joypad supplémentaires incorporés, ce qui permet de jouer à quatre en même temps. Pas besoin d'adaptateur; il vous suffit de brancher les joypads pour vous catapulter tous les quatre sur le court.

Le suprême jeu de tennis est arrivé et vous lance un défi. La balle est dans votre camp!

Sortie sur MD – 26 Mai
Sortie sur GG – 19 Août

"Le Meilleur Jeu De Tennis est... Pete Sampras Tennis"
JOYPAD **89%**

"Indetronable!!!"
CONSOLES+ **89%**

PLAYER ONE **90%**

MICRO KIDS **18/20**

"La maniabilité est surprenante car elle permet de faire les mêmes coups que si vous jouiez en vrai"
MEGAFORCE **90%**

PETE SAMPRAS TENNIS
PRODUIT OFFICIEL
Licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the SEGA MEGADRIVE SYSTEM













DE 1 A 4 JOUEURS
BRANCHEZ JUSQU'A 2 JOYPADS SUPPLEMENTAIRES SUR LA CARTOUCHE DE JEU
Pas besoin d'adaptateur

Codemasters



CODEMASTERS – Tél: 72 02 59 17 Fax: 78 49 08 80